POR SÓLO 3,99€

Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 115 • AGOSTO 2004

Micromanía



ASÍ SERÁ LA NUEVA GENERACIÓN

SIMS 2

¡Vive la vida loca!

DOOM 3 ¡¡AVANCE EN EXCLUSIVA!!

LO QUE AÚN NO HA VISTO NADIE

DOOM 3

¡¡Lo hemos jugado!!

SOLUCIONES COMPLETAS

▸TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

▸OBSCURE

Todos los pasos para llegar al final



REPORTAJE ESPECIAL

TODOS LOS JUEGOS DE

STAR WARS

¡Elige tu favorito!

ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL

SACRED

¿El nuevo Diablo?

Número 115

AÑO XX

HOBBY PRESS

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Elena Jaramillo, Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita

HOBBY PRESS

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

11/2004

Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información

HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG

editorial



Un agosto de calor, vacaciones y muchos juegos

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Ya estamos de nuevo aquí para hablarte de lo mejor y lo más interesante que vas a poder jugar en tu PC durante este verano. Ni el calor ni las vacaciones nos impiden acudir a nuestra cita contigo. Cita que, además, te prometo que te va a resultar de lo más productiva.

Como sabes agosto es un mes en que parece que los grandes juegos también se van de vacaciones. Casi todas las compañías prefieren apretar en julio para lanzar sus títulos, o bien esperar hasta septiembre para empezar la temporada con fuerza. Pero este mes te vas a encontrar una Micromanía repleta de sorpresas. Tantas como el mes pasado.

La primera, nuestro nuevo DVD. ¡Un nuevo juego para ampliar tu colección! Si el mes pasado te gustó «Hitman» espera a probar el que incluimos en este número. Estoy convencido de que «Red Faction» te gustará tanto o más que aquel pero, además, es el primer juego que regalamos y que justifica por completo el nuevo formato DVD, ya que la edición original de «Red Faction» ocupaba 2 CDs.

Más sorpresas. ¿Que en agosto no salen novedades? Pues donde dijo digo, digo Diego. ¡Menudos juegos hay en este número! Y, sobre todo, estoy seguro de que uno en especial va a llamar tu atención. No sólo se ha confirmado que, ¡por fin!, «Doom 3» se lanza en España este mes, sino que además tenemos un exclusivón: hemos jugado con la primera versión completa de «Doom 3» y te ofrecemos una extensa preview repleta de información. Espero que la disfrutes tanto como nosotros.

Y hay más. ¡Mucho más! Este número de Micromanía te va a tener ocupado todo el mes, ya verás. Sigo con las novedades. Previews de «Full Spectrum Warrior», «Conflict Vietnam» y «Evil Genius». Reviews del genial «Sacred» –¡número uno nada más salir a la venta!–, «Joint Operations», «Obscure»... Alucinantes reportajes con todos los juegos de Star Wars, el explosivo «World of Warcraft» y nuestra portada, «Los Sims 2», todo un juegazo que nos ha sorprendido muchísimo, ¡palabra! Vas a descubrir todo lo que hay de nuevo en el juego –¡más de lo que puedas imaginar!–, en un artículo enorme que te revela todos sus secretos. Lo dicho, tienes Micromanía para rato.

Antes de despedirme hasta el próximo número quiero agradecerte, como al resto de lectores, el alud de mensajes que me habéis enviado sobre el número de julio llenos de felicitaciones, sugerencias, críticas y ánimos. Sigue así y gracias por tener tan claro que Micromanía también la haces tú. ¡Nos vemos el mes que viene!



¿Te ha gustado el número de este mes? Ya sabes, escríbeme y dime qué te ha parecido.

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Pág. 50

Review

SACRED

Sujeta con fuerza tu espada y libera el mundo de Ancaria del mal en el último éxito de FX. ¿El sucesor de «Diablo»? Decídelo tú mismo, nosotros te damos todos los datos.



Preview

DOOM 3

¡Por fin! Ya lo hemos jugado y es impresionante. ¡No podrás escapar!

Pág. 30



Pág. 102

Reportaje

TODO STAR WARS

Todos los juegos de Star Wars, pasados, presentes y futuros, reunidos para ti. ¡Elige tu favorito!



Pág. 82

Solución

TRUE CRIME. STREETS OF L.A.

Limpiar las calles de Los Angeles no es una tarea sencilla pero, aquí estamos nosotros para ayudarte en la lucha contra el crimen.

En este número

Revista Micromanía Nº 115 - Agosto 2004

¡¡De regalo!! DVD para PC con 12 demos y un JUEGO COMPLETO



¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

Este mes, juego completo original, «Red Faction». Reportaje y trailers «Driv3r». Doce demos jugables, previews y mucho más...



Reportaje

» WORLD OF WARCRAFT

Descubre por qué es el juego de rol online más esperado del momento.

Pág. 42



Reportaje

» LOS SIMS 2

La nueva generación de Sims ya está aquí y vienen con ganas de fiesta. ¿Quieres conocerlos?

Pág. 24



Pág. 90

Solución

» OBSCURE

Si el terror te impide avanzar con esta guía llegarás hasta el final.

índice por juegos

Ubisoft distribuirá «Final Fantasy XI» en Europa

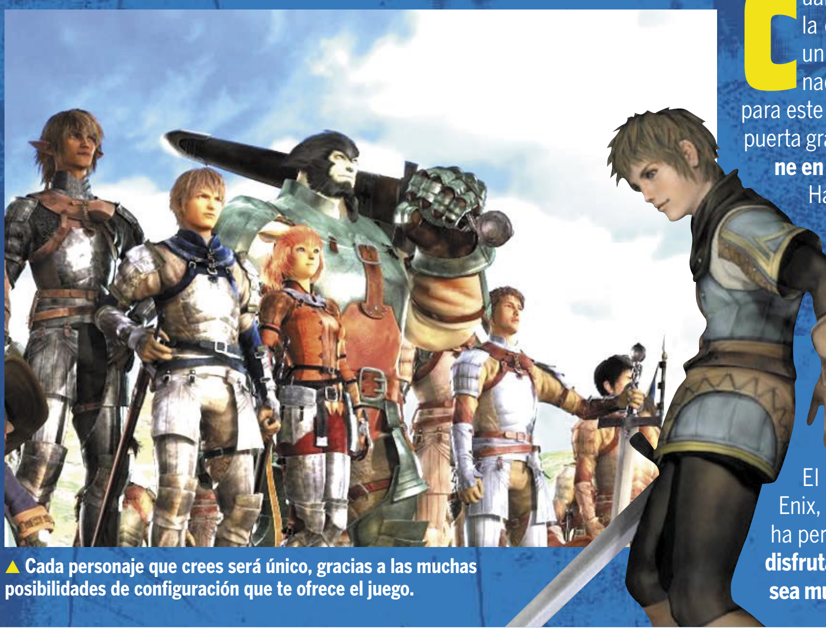
El mito vuelve... ¡¡y es online!!

Se ha hecho esperar pero, al final, las quejas de los jugadores que pedían que llegara a España han sido tomadas en cuenta. Prepárate para el gran desafío online de «Final Fantasy XI».

➔ Rol Masivo Online ➔ Square Enix ➔ Ubisoft ➔ Septiembre de 2004



▲ Como en cualquier juego de rol en un mundo persistente, las posibilidades de interacción con otros jugadores y con el universo de juego son casi ilimitadas.



▲ Cada personaje que crees será único, gracias a las muchas posibilidades de configuración que te ofrece el juego.

Cuando ya casi habíamos abandonado la esperanza de volver a disfrutar de un **«Final Fantasy»** en nuestro ordenador, no sólo se **anuncia su regreso** para este mismo año sino que lo hace por la puerta grande, en forma de juego de **rol online en un mundo persistente**.

Hablamos, claro, de **la versión para PC de «Final Fantasy XI»**, que apareció en Estados Unidos y Japón hace ya más de seis meses. El éxito que ha alcanzado en estos países ha sido tan grande que ha llevado a Ubisoft a tomar la acertada decisión de distribuirlo en toda Europa.

El acuerdo entre Ubisoft y Square-Enix, la compañía responsable del juego, ha permitido que **la versión que vamos a disfrutar en España de «Final Fantasy XI» sea mucho mejor** que la disponible en Estados Unidos, puesto que **incluirá el juego original, la expansión «Rise of Zilart», una nueva expansión** en desarrollo –«Chains of Promathia»– y un minijuego (algo que es costumbre en la serie «Final Fantasy») llamado «Tetra Master». La oferta promete...

El mundo donde se desarrolla la acción de «Final Fantasy XI» se llama Vana'diel. Está formado por cien áreas diferentes con todo tipo de escenarios para explorar: montañas, bosques, tierras heladas, desiertos, océanos, castillos, mazmorras...

La inmensidad de este universo se hace algo menor con los sistemas de transporte ideados para moverte entre las distintas áreas. **Podrás viajar en barca, aeronave y hasta en chócobo**. ¿Qué es un chócobo? Pues un bicho un tanto peculiar, que parece un cruce entre un avestruz y un pollo gigante.

«Final Fantasy XI» mantendrá el inconfundible estilo que combina en su acción **magia, fantasía y tecnología**, propio de la serie.■

Zeta Games lanzará en España «Codename: Panzers»

¡Dios mío, qué infierno!

➔ Estrategia ➔ CDV Entertainment ➔ Septiembre 2004

CDV ha confirmado la salida en septiembre de «Codename Panzers», aunque, tras un inesperado cambio de distribuidora, será Zeta Games y no Proein quien lo pondrá a la venta en nuestro país. En Micromanía 113 puedes encontrar, en la preview que publicamos, todo lo que el juego te va a ofrecer: estrategia en la Segunda Guerra Mundial con unos gráficos extraordinarios y una jugabilidad a prueba de bombas. En el DVD de este número se incluye una demo del juego.

EN NUESTRO DVD



Las batallas con carros blindados inspiran este prometedor juego de la Segunda Guerra Mundial. ▶

Participa y conviértete en personaje de «Playboy: The Mansion»

¿Quieres entrar en la mansión?

➔ Concurso web ➔ Ubisoft
➔ Hasta 3 de agosto 2003

¡Se anuncia un verano calentito! Ubisoft ha puesto en marcha un concurso muy especial gracias al cual un chico y una chica españoles podrán ganarse el derecho a aparecer como personajes no jugables en el juego «Playboy: The Mansion», un simulador social en la línea de «Los Sims», ambientado en la mansión Playboy.

Las reglas no pueden ser más sencillas: sólo tienes que ir a la web www.ubisoft.es y enviar una foto con tus datos personales (pero sólo si eres mayor de edad). Los visitantes de la página votarán la foto que más les guste y el 3 de agosto, cuando finalice el plazo, las imágenes de los ganadores serán convertidas en personajes 3D que aparecerán en el juego como invitados VIP. ¿Serás tú el afortunado? Por si acaso envía tu mejor foto.







«Final Fantasy XI» por fin llega a España, en una edición de lujo que incluirá el juego original con sus expansiones

▲ La magia será fundamental en el desarrollo de las habilidades de nuestro personaje, pues los hechizos y encantamientos se irán haciendo cada vez más necesarios en los combates.



▲ Como en anteriores títulos de «Final Fantasy» tendrás que combatir con adversarios temibles, pero ahora no lo harás tú solo...



▲ Una característica de este capítulo de la saga es el uso de vehículos para trasladarnos de un lugar a otro, como este chócobo último modelo.

La cifra



3.000.000

...de dólares son los que se gastó Sony en la fiesta que montó en la última edición del E3. El millonario evento contó con la asistencia de 5.000 personas y se desarrolló en un amplio recinto que albergó cinco escenarios diferentes en los que participaron varios grupos de Sony Music. ¡Esto sí que es una fiesta y lo demás son tonterías! ¿Alguien se apunta a la del año que viene?

Habrá ligas oficiales en «Pro Evolution Soccer 4»

¡Esto sí que es un golazo!

➔ Deportivo ➔ Konami ➔ Otoño de 2004

Konami Europa ha confirmado que en «Pro Evolution Soccer 4», el próximo título de la serie ya en desarrollo para PC, aparecerán las ligas oficiales de España, Italia y Holanda.

Esto, en pocas palabras, significa que podrás jugar con tu equipo favorito y, por supuesto, con todas sus alineaciones reales perfectamente reconocibles, indumentarias oficiales y hasta la publicidad de los sponsors en las camisetas.

Pero esta no va a ser la única novedad. Toma nota porque la renovación es completita: nuevas opciones para lanzar faltas y penalties, 50 selecciones, un nuevo sistema de driblaje, pases más precisos, un arbitraje más inteligente, heridas reales ante golpes o caídas y... ¡hasta la ropa de los jugadores podrá mancharse!■



▲ Gráficamente, «Pro Evo 4» va a ser todo un lujo. ¿Alguien reconoce a estos dos delanteros?



▲ Konami se ha hecho con las licencias de las ligas y hasta los sponsors de las camisetas serán reales.

últimahora



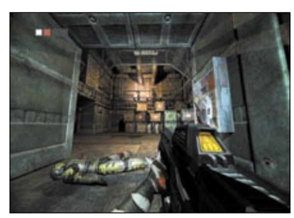
» **Tras el éxito que ha logrado «TrackMania»** y su expansión «Power Up», a punto de salir en España, se acaba de anunciar una segunda entrega llamada «Trackmania Sunrise». Aún es pronto para saber datos sobre la fecha de lanzamiento, pero se esperan de forma inminente.

» **El Vulcan XH558** es el extraordinario bombardero táctico de la RAF (Fuerzas Aéreas Británicas) en el que está basada la nueva expansión para «Flight Simulator», que Just Flight casi tiene concluida. El juego incluirá cuatro variantes del avión, junto a otros seis aeroplanos.



» **Hasta finales de agosto** TDK pone en marcha una promoción por la que regala un simulador de fútbol para PC por la compra de sus productos CD-R. El juego permite elegir entre más de 40 selecciones e incluye tres estadios diferentes.

» **«Silent Hunter III»,** el simulador de submarinos más esperado por los aficionados a este subgénero, va a ver retrasado su lanzamiento. Lo esperábamos para después del verano, pero el juego de Ubisoft no saldrá hasta el primer trimestre de 2005. El motivo: la inclusión de una nueva campaña individual.



» **Vivendi Universal** tiene planeada una versión para PC de «The Cronicles of Riddick», un espectacular juego de acción para Xbox, basado en la película del mismo nombre protagonizada por Vin Diesel. Síguele la pista, que tiene muy buena pinta.

El Termómetro

Caliente

¡Que tiemble la Campus Party! El Bilbao Exhibition Centre, en Barakaldo fue el escenario elegido por Euskaltel para acoger la Euskal Encounter. Ya llevan 10 años con el evento –celebrado a finales de Julio– y en esta edición se apuntaron nada menos que 4.600 aficionados. Es fantástico que estos eventos vayan a más.

El futuro de las tarjetas 3D está aquí y no hay vuelta atrás. El formato PCI Express está arrasando. Y NVIDIA está apretando fuerte en la competición con ATI gracias a sus nuevas unidades compatibles con los chipsets Intel 925X y 915 G/P Express.

Templado

El Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid ha firmado un acuerdo de colaboración con aDeSe para la implantación del Código PEGI de manera que ayude a los menores, padres y educadores a elegir los videojuegos más adecuados a cada edad. El acuerdo especifica, entre otros puntos, que el Defensor del Menor participará en la regulación por edades de los contenidos.

iEntertainment ha anunciado un acuerdo de financiación con un consorcio europeo para editar y mantener el juego de rol online persistente «Civilization's Dawn», que ya pudimos ver en el E3 y que espera lanzar en el viejo continente en septiembre.

Frío

Strangelite Studios ha retrasado hasta primavera de 2005 su juego «Starship Troopers», basado en la película homónima. Así que habrá que esperar para dar buena cuenta de los bichos...

E.A. se olvida de Europa en un concurso para los fans de «NFS Underground». Si mandabas tu foto podías aparecer en la segunda parte del juego como un personaje del mismo. Pero alguien decidió que sólo podían participar los jugadores de EE.UU.

Que dice el míster que vayas calentando, chaval

¿Llevas dentro un entrenador?

➔ Deportivo ➔ EA Sports ➔ Septiembre 2004



▲ Este año «Total Club Manager» trae más equipos que nunca. Prácticamente todos los países con ligas importantes están incluidos en el juego.



▲ Las opciones de configuración de «TCM 2005» serán aún más apabullantes que el año pasado. Te puedes hacer a tu gusto hasta los escudos de tu equipo.

Hace unos días asistimos a la presentación de la última edición del mánager desarrollado por EA Sports, **«Total Club Manager 2005»**, que está calentando para su inminente salida al mercado. Esta edición contará con una abundante lista de novedades técnicas, como **una IA completamente renovada**, un nuevo motor gráfico en 3D o la opción de visualizar los mejores momentos de los partidos disputados.

Por supuesto, las **opciones de configuración, gestión, control y entrenamiento** se podrán personalizar hasta límites insospechados o dejarlo todo en manos del ordenador, como ya ocurría con la versión anterior del juego.

Pero, sin duda, lo que más llama la atención es su gigantesca base de datos, con todas las ligas, equipos y jugadores de decenas de países en todo el mundo. Para actualizar esta base de datos **EA cuenta con colaboradores en todos los rincones del mundo** que se encargan de introducir los cambios según se producen en tiempo real. Si, por ejemplo, están viendo un partido de 2ª B y un jugador ha cambiado sus zapatillas habituales por otras de otro color, ese dato se introduce inmediatamente. Con todas las novedades **la base de datos se actualizará periódicamente por Internet** coincidiendo con los periodos de fichajes. ■

«Dungeon Siege II» se retrasa hasta la próxima primavera

Guarda tu espada

➔ Rol ➔ Gas Powered Games ➔ 2005

Casi un año vamos a tener que esperar para disfrutar de «Dungeon Siege II». Después de anunciar que saldría en navidades y ponernos los dientes largos con varios vídeos, la presentación oficial en el E3 y demás, de lo dicho, nada. Eso sí, de momento parece que todo el diseño y características seguirán siendo las anunciadas: una historia absorbente, mejoras en el interfaz, acción a tutiplén, nuevos personajes y mejoras en los atajos de teclado, nuevas habilidades y hechizos... en fin, mejor no hurgar en la herida que esto de los retrasos se está convirtiendo en una desagradable costumbre. ■





¿Sabías que...

...el nombre oficial completo –y un poco largo, la verdad– de la nueva aventura de Sam Fisher será «Tom Clancy's Splinter Cell. Chaos Theory»?



Además, ya se ha confirmado que la primera versión disponible será la de PC (¡¡¡Sí!!!) y se lanzará en las próximas navidades junto a la de Xbox. Por una vez las consolas (bueno, casi todas) tendrán que esperar hasta la primavera de 2005. Este tercer juego verá un Sam aún más duro y castigado, y con nuevas habilidades y animaciones. Su calidad gráfica será a-lu-ci-nan-te.

«Colin McRae 2005» calienta motores en PC

¡¡Pisacurvaala derechacincoy frenaaarrrras!!

➔ Velocidad ➔ Codemasters ➔ Sept. 2004

Codemasters se ha portado con la nueva edición de **«Colin McRae Rally» para PC**. Acaba de anunciar que «Colin 2005» **saldrá este año al mismo tiempo que las versiones de consola**. ¡La primera vez que un juego... se adelanta! ¡¡Aaaleluya!! Además, la compañía británica ha anticipado algunas jugosas novedades.

Una de las que más nos ha llamado la atención es que el juego incluirá **un nuevo modo de competición**, el Modo Carrera, que permite desarrollar una carrera profesional como piloto de rally. Abarcará **23 eventos individuales** en progresión en diferentes competiciones. Y podremos escoger coches distintos según la competición en la que participemos.

Pero aún **hay más novedades**: más de 30 coches en total –entre otros, Toyota Celica GT4, Mini Cooper, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA y Escort RS Cosworth– 6 rallies diferentes, 9 competiciones internacionales, multijugador para ocho jugadores simultáneos, una física más compleja y depurada, colisiones con el entorno con unos efectos muy realistas... Este año la velocidad promete ser más apasionante que nunca ¡Qué se lo digan a Carlos Saínz!



▲ Nunca habríamos imaginado ver a un escarabajo convertido en un coche de competición. Pero tu tranquilo, que si no te gusta tienes 29 más para elegir.



▲ Este año «Colin McRae Rally» no sólo llegará antes de lo previsto sino que, además, incluirá un buen montón de novedades técnicas y de competición.

Breves

Friendware lanzará en otoño «Alpha Black Zero», un juego de acción ambientado en el año 2.366. El protagonista es acusado de un asesinato múltiple y deberá demostrar su inocencia.



«Top Spin», un simulador de tenis para Xbox saldrá también para PC gracias a un acuerdo de Microsoft con Atari. Anna Kournikova o Lleyton Hewitt se medirán contra otros 14 tenistas de élite.

«Strength & Honour» es un juego de estrategia ambientado en el mundo antiguo que combina la creación de imperios por turnos con el combate en tiempo real. Friendware lo distribuirá en España.



Valencia acoge la octava Campus Party

Toda una experiencia

➔ Industria ➔ VIII Campus Party
➔ Del 26 de julio al 1 de agosto de 2004

La Campus Party es uno de los eventos entre internautas más importantes de toda Europa, tanto por su participación –este año habrá cerca de 5.000 aficionados– como por la variedad de los talleres, desde robótica a astronomía, sin olvidar lo que a nosotros más nos interesa: los videojuegos. Electronic Arts, entre otros, estará allí organizando campeonatos con «NFS Underground» o «FIFA 2004» y Sony prepara un evento para PlayStation 2... por si alguien se deja el ratón en casa. Un año más podremos disfrutar a lo grande del multijugador y para lograrlo en esta edición Cysco Systems está montando una red de esas que ponen los pelos de punta iva a funcionar a 10 GB/s, el doble de la velocidad que en 2003! ■



▲ La Campus Party permitirá acampar a los asistentes en el mismo recinto.

Ya te puedes descargar la beta de «World of Pirates»

Ron, ron, ron, la botella de ron

➔ Rol Masivo Online ➔ WOP-DevTeam
➔ Beta de uso gratuito en Internet

El equipo de desarrollo alemán WOP-DevTeam acaba de permitir el acceso gratuito de los aficionados de todo el mundo a la beta de testeo de «World of Pirates».

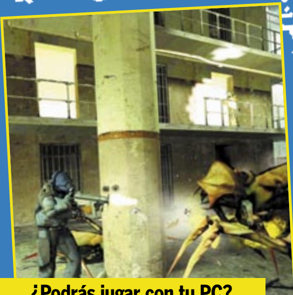
Estamos hablando de un juego online persistente que, huyendo de los típicos argumentos fantásticos ambienta su acción en el Mar Caribe, en pleno siglo XVII. Para jugar a la beta debes registrarte y descargarla en la siguiente dirección: **worldofpirates.4players.de**. ■



▲ Podrás crear hasta tres personajes y darles papeles como gobernante, pirata, comerciante...

En voz baja...

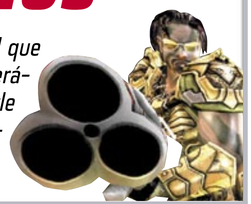
...según ha publicado Amazon.com los requisitos óptimos para jugar con «Half-Life 2» serán: CPU a 2,4 GHz, 512 MB de RAM y una tarjeta que soporte DirectX 9. Aunque potente no es muy exagerado. Lo malo es que... ¡Valve no quiere confirmar estos datos!



¿Podrás jugar con tu PC?

Los + esperados

*Este mes abandona nuestra lista **«Spider-man 2»** al que por fin tenemos entre nosotros... aunque no como esperábamos pero, en fin, esa es otra historia. Para sustituirle damos la bienvenida al mejor candidato para convertirse en el rey de la velocidad: **«NFS Underground 2»**.*



Parrilla de salida

Doom 3



➔ AGOSTO 2004 ➔ ACCIÓN ➔ Id/ACTIVISION ➔ PC, XBOX

Ya lo hemos jugado y lejos de defraudarnos va a ser... bueno, lo mejor que hemos visto en mucho, mucho tiempo.

Medal of Honor: Pacific Assault

➔ SEPTIEMBRE 2004 ➔ ACCIÓN ➔ EALA/EA ➔ PC

Si se hace realidad todo lo que se espera de «Pacific Assault» va a ser una revolución. Si te gusta el género bélico lo tiene todo para que te enamores de él.

Rome: Total War



➔ SEPTIEMBRE 2004 ➔ ESTRATEGIA
➔ THE CREATIVE ASSEMBLY / ACTIVISION ➔ PC

Es uno de los proyectos más ambiciosos de la estrategia y es que no hay nada que se parezca a «Rome», ni en lo referente a su magnitud ni a su tecnología.

Los Sims 2

➔ SEPTIEMBRE 2004 ➔ ESTRATEGIA/SIMULACIÓN ➔ EA GAMES/EA ➔ PC

Si hay un juego que tiene en su antecesor el más duro rival es éste. Pero, aunque «Los Sims» haya sido el juego más popular su segunda parte va camino de superarle.

Calentando Motores

LOTR: The Battle for Middle Earth



➔ OCTUBRE 2004 ➔ ESTRATEGIA ➔ EA PACIFIC/EA ➔ PC

Cuando lo ves te imaginas al mismísimo Tolkien dictando cada detalle de su mundo a los programadores, para que todo fuese como él lo imaginó. ¿Estará vivo Tolkien?

Vampire: The Masquerade. Bloodlines

➔ OCTUBRE 2004 ➔ ROL ➔ TROIKA/ACTIVISION ➔ PC

Sentimos la llamada de la sangre cada vez más cercana e irrestible. ¿A quién no se le ponen los dientes largos con este atractivo universo vampírico?

Black & White 2

➔ OCTUBRE 2004 ➔ ESTRATEGIA ➔ LIONHEAD/EA ➔ PC

Es uno de los más veteranos de nuestra lista, pero ya va quedando menos. Cada vez que sabemos algo más, tiene mejor pinta, así que la espera merece la pena.

Half-Life 2



➔ OTOÑO 2004 ➔ ACCIÓN ➔ VALVE/SIERRA ➔ PC

¡Bien! Ha pasado un mes sin que se retrase nuevamente. Mirando el lado bueno cuando acabe el verano tendremos una buena razón para combatir la nostalgia otoñal.

En boxes

Need For Speed: Underground 2



➔ NOVIEMBRE 2004 ➔ VELOCIDAD ➔ EA GAMES
➔ PC, XBOX, PS2, GAMECUBE

Si aún no te ha tocado la fiebre del tuning, prepárate. Con este juego no podrás resistirte.

Splinter Cell Chaos Theory

➔ NOVIEMBRE 2004 ➔ ACCIÓN ➔ UBISOFT ➔ PC

Hace nada era «Splinter Cell 3». ¿Doble identidad? ¿Jugando al despiste? No pensamos perder de vista a Sam. Le hemos reconocido y... ¡vaya, qué buen aspecto!

World of Warcraft

➔ FINALES 2004 ➔ ROL ➔ BLIZZARD ➔ PC

En la beta de test hemos visto el toque "mágico" de «Blizzard», ése con el que ha hecho tantas maravillas. Pero, ésta será la primera de rol online.



«Sabotain», el futuro está en tus manos

Espías del siglo XXV

➔ **Rol** ➔ **Akella** ➔ **Septiembre 2004**

Planeta DeAgostini prepara el lanzamiento de «Sabotain: Break the Rules», un título que nos ofrecerá una sugerente mezcla de rol, acción e infiltración con una ambientación futurista y un argumento interesante, aunque no podemos decir que sea el más original que hemos escuchado. Y es que la acción tendrá lugar en un universo que recuerda sospechosamente a «Star Wars» en el que coexisten dos fuerzas opuestas, el Imperio y la Confederación, un grupo rebelde insurgente. Habrá combates, acción, fases de infiltración y conducción y giros inesperados en su guión. Puede ser una de las sorpresas del otoño, así que síguele la pista. ■

«X2: La Amenaza» por fin se publicará en España

Las cosas del espacio van despacio... pero al final llegan

➔ **Simulación/Estrategia** ➔ **Egosoft** ➔ **Verano 2004**

Más vale tarde que nunca. Los aficionados a los **juegos de simulación de espacial** estamos de enhorabuena, ya que **Ludis Games ha llegado a un acuerdo con Egosoft para traer a España «X2: La Amenaza»**. No, seguro que no te suena este nombre pero sí el original inglés: «X2: The Threat». Y es que se trata de un juego que ha cosechado un enorme éxito entre la crítica y el público fuera de nuestras fronteras.

El juego ofrece una interesante mezcla de géneros a medio camino entre la estrategia, la acción y la simulación, con **un apartado visual de los que quitan el hipo**.

Poder jugarlo, dada la escasez de títulos en este subgénero, ya es motivo de alegría pero, además, Ludis Games ha confirmado que en el momento de su lanzamiento estará completamente localizado al castellano. Por añadidura **el juego costará en España 19,95 euros**, mucho menos de lo que vale en otros países donde ronda los 50 euros. Una noticia realmente estupenda si te gustan las explosiones en el espacio. ■



▼ Ya no contábamos con «X2», así que es una gran noticia que llegue a España.

▲ Visualmente el juego ofrecerá unos combates espectaculares, con una altísima calidad gráfica.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡Esta chica está que muerde!!

BloodRayne 2

TERMINAL REALITY/MAJESCO • ACCIÓN/AVENTURA • OCTUBRE 2004

▸ **Los movimientos de la protagonista son un ballet mortal.** Golpes, tajos, cortes, piruetas... en «BloodRayne 2» las animaciones del juego serán de lo mejorcito. Los chicos de Terminal Reality han utilizado la captura de movimientos para diseñar todas las animaciones del juego. Además, han sumado a ellas una simulación física de lo más realista para que cuando des un tajo, ¡hop!, directo a la cabeza del enemigo todo sea lo más verídico posible... ■





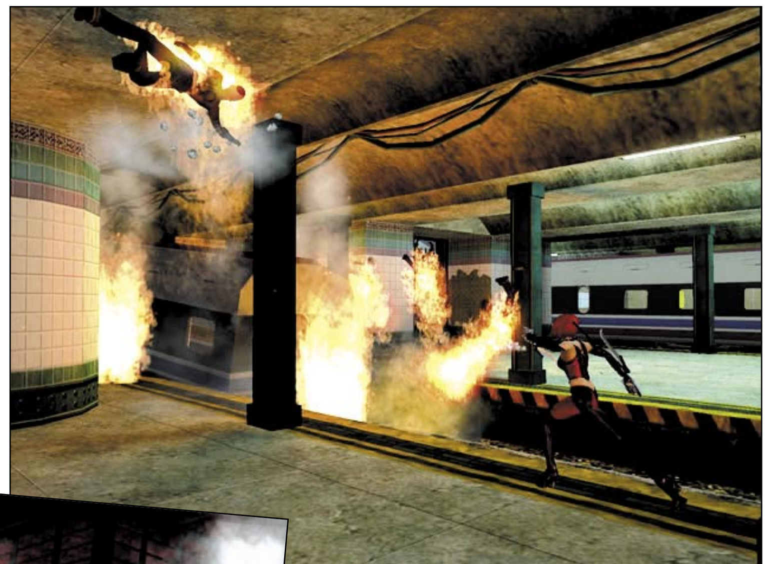
▴ **¡Agh, eso duele!** Y más que les dolerá a tus enemigos cuando empieces a dominar los más de treinta combos que incluirá «BloodRayne 2» y, atención, doce movimientos finales estilo “fatality”, capaces de descuartizar a cualquier enemigo en un visto y no visto, y reducirlo a aperitivo de vampiro. Si piensas que el juego es muy salvaje... aciertas. ■



UN FESTIVAL DE ACCIÓN Y SANGRE. ¿Creías que todo había sido matar nazis en 1935? La acción acaba de comenzar, amigo. La vuelta de Rayne la enfrentará al Culto de Kagan, una horda de vampiros que planea hacer del mundo su reino... Para helarte la sangre.



▲ **Tus habilidades de vampiresa tendrán un "premio" especial.** A medida que elimines enemigos de forma más "artística", más bonus te darán... un cortecito por aquí, una cabeza por allá... Conseguirás que Rayne mejore su armamento y potencie sus habilidades a medida que el juego se haga más difícil. Y vuelta a empezar: que si un cortecito... ■



▲ **¡Ay, quema, quema...!** Venga, Rayne, no seas tan mala persona... Pero, claro, si cuentas con poderes especiales cuyos nombres son tan sugerentes como "Tormenta de Sangre" o "Alimentación Fantasma" –éste es la bomba; podrás chuparle la sangre a alguien enviando tu ectoplasma mientras golpeas a otros enemigos–, no te puedes resistir a usarlos. ■



◄ **Te enfrentarás a enemigos de gran brutalidad.** Chico, es lo que tiene ser vampiresa, que te las tendrás que ver con enemigos de todo pelaje y condición, bien sean humanos –los menos– o criaturas sobrenaturales. Pero confía en tus habilidades y poderes. Podrás desplegar todo tipo de golpes con una agilidad y reflejos imposibles de igualar. Las posibilidades de «BloodRayne 2» serán las de hacer casi todo lo que quieras y cuando quieras. Y, si no, un buen bocado en la yugular siempre estará ahí... ■

El arte del tuning

Juiced

JUICE GAMES/ACCLAIM · VELOCIDAD · SEPTIEMBRE 2004

¡DISEÑA EL COCHE PERFECTO Y PISA A FONDO! *Entrar en la cultura del "tuning" no es fácil... ¡ni barato! Pero con «Juiced» descubrirás todo sobre el apasionante mundo de la modificación de coches, las carreras urbanas y la velocidad punta.*



◄ «Juiced» promete un gran espectáculo de velocidad arcade. Pero, aún así, la física del juego será muy realista. Lo que más saltará a la vista serán los daños y deformaciones de coches y escenarios, porque habrá accidentes, no lo dudes, y algunas escenas realmente parecerán sacadas de una película de coches.





◄ La creación de equipos de pilotos será uno de sus desafíos más apasionantes. Una opción muy original de juego que te permitirá manejar estos equipos como quieras: podrás fichar y dar órdenes a pilotos, diseñar tácticas de carrera, competir contra otros equipos... Como si fuera una carrera real.



▲ Los efectos visuales del juego alcanzarán cotas de un realismo alucinante. No sólo los coches serán clavados a los reales sino que habrá todo tipo de efectos especiales. El más impresionante es el "motion blur" que produce una sensación total de velocidad.



◂ CONTROLA WARHAMMER 40000. Oscuro, fantástico, futurista... Este gran juego de tablero llega al PC. ¿Eres capaz de comandar legiones y dominar las fuerzas del Caos? ¡Chaval, demuestra lo que vales! ■

La guerra también es fantasía

Warhammer 40000 Dawn of War

RELIC/THQ · ESTRATEGIA · OTOÑO 2004



▲ **Elige bando, estrategia y no des tregua al enemigo.** A veces dicen que la mejor defensa es un buen ataque, como les pasa a los Marines Espaciales. Saben que lo suyo es la fuerza y el armamento, así que podrás contemplar cargas contra el enemigo en las que se va con todo. A saco. Así le ha ido a este pobre orco, atrapado por una de las unidades blindadas de Marines. ■



▲ **Podrás desatar el poder de unidades especiales de tamaño descomunal.** Son unidades de enorme potencial, como el Gran Demonio de Khorne. Sólo las unidades más poderosas, como el general Blood Raven, podrán aplacar su ira. ■



◂ **Las batallas se desarrollarán entre centenares de personajes.** Las distintas facciones se enfrentan en combates multitudinarios. Demonios, blindados, orcos, marines... ¡Es un caos, pero así es la guerra! Para disfrutarla como un enano... ■

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

De excursión al E3

Quería saber si en el E3 puede entrar público que no sean periodistas ni gente relacionadas con la industria y, si es así, a qué precio. Lo pregunto porque ir al E3 serían unas fantásticas vacaciones y encima podría estar en Los Ángeles disfrutando de todos esos pedazos de juegos. ■Flavio



R. Claro que puedes ir al E3 pero no es tan fácil como llegar y ihala, adentro! Para empezar sólo pueden entrar los mayores de 18 años, luego tienes que aflojar unos 100 dólares por día por la entrada que, además, no se puede reservar, así que si llegas a la puerta y ese día está ya lleno... te quedas en la calle. Por último, el público no puede entrar a las presentaciones privadas, que es donde se enseñan las cosas más jugosas.

Puedes buscar más información en la página web que la organización actualiza en cada edición: www.e3expo.com y, si vas, no dejes de avisarnos y nos vamos a tomar unas cañas en Sunset Boulevard después de la feria, ¿hace?

¿Es de guerra? ¿No lo es?

Os escribo porque me he disgustado mucho cuando no he visto «Rainbow Six: Raven Shield» en el reportaje Juegos de Guerra del mes pasado y, en cambio, sí que estaba su predecesor «Ghost Recon». Vale que su IA es pésima, tiene algunos bugs y su expansión es poco sustancial, pero la calidad de su modo multijugador es innegable y muy adictiva y, además tiene una amplia comunidad de jugadores en Internet. ■Darkfinal



R. No, si nosotros no negamos que «Rainbow Six» es un buen juego, lo que pasa es que el reportaje en cuestión era de "Juegos de Guerra" y «Rainbow Six» está ambientado en la lucha antiterrorista que, bueno, es una especie de guerra, pero no es el tema del reportaje. Piensa, por ejemplo, que todos esos trajes negros iban a llamar un poco la atención entre tanto "verde camuflaje".

LA QUEJA
Malas conversiones

Quiero quejarme de la reciente moda de convertir a PC los juegos de consola, en especial los de PS2, sin un mínimo de optimización. Muchos de ellos incluso te dan los mismos parones en un ordenador potente que en uno normalito. Por no hablar de las "extensas" posibilidades de configuración, ipero si en algunos no se han molestado siquiera en quitar los dibujos de los pads de PS2 en la pantalla de configuración del teclado! ■Melgar Javier

Tienes más razón que un santo, di que sí, pero no te creas que el problema de las conversiones es una cosa reciente, ¡qué va! Hace ya muchos años que los jugadores de PC venimos quejándonos de este problema, sin demasiado éxito. Así, sin pensarlo mucho, se nos ocurren ejemplos como los de «Final Fantasy VIII» o «Metal Gear Solid 2». Esperemos que al final el enfado de los usuarios se haga notar y las compañías obren en consecuencia.



¡Menuda colección!

En primer lugar quiero felicitaros por el paso al DVD. Además me gustaría saber si vais a seguir dando juegos completos con la revista y, si es así, si podríais darnos un listado de los juegos que se van distribuir en los próximos meses. ■Anmolero



R. Así, así, preguntas facilitas, que son las que más nos gustan... Pues sí, vamos a regalarte un juego todos los meses para que te montes una colección estupenda y además con las carátulas originales de los juegos. Ya sabes, como el mes pasado: sacas la carátula del DVD, le das la vuelta iet voila!, juego original al saco.

En cuanto a la lista que nos pides... ¡¡eso es Top Secret!! Bromas aparte, la cosa no es tan sencilla. Claro que queremos regalar los mejores juegos disponibles. Pero hay que esperar hasta el último momento para localizar el mejor título posible. Así podemos reaccionar más rápido y regalar juegos que merecen la pena. Pero ten por seguro que de aquí a unos meses vas a tener una colección de aupa.

Un nuevo «Final» en PC

Os quería preguntar si sabéis algo sobre la posible aparición de algún «Final Fantasy» para PC, ya que el rol es uno de los géneros que más me gustan y estos juegos son los que hacen que te den ganas de pasarte a otras plataformas. ■David Arrufat



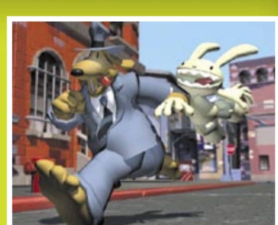
R. Pues estás de suerte, amigo David, porque se acaba de confirmar que la versión para PC de «Final Fantasy XI» –juego exclusivamente online, ojo– va a ser distribuido por Ubisoft en España en septiembre de este mismo año.

¡Pero no te cambies de plataforma, hombre! A ver si te crees que a los consoleros no les gustaría tener juegos que aparecen sólo en PC, y no se tiran de los pelos cuando no pueden jugar con un «Neverwinter Nights». Que los buenos juegos no son sólo para consolas...

«Sacred» online

Hola, tengo problemas con «Sacred». Me gustaría saber si hay algún parche para este juego, ya que me pasan cosas inexplicables cuando juego en red. Por ejemplo cuando entro el personaje no se ve y no se puede mo-

LA PÓLEMICA DEL MES
Segundas intenciones



Últimamente no hago más que oír voces en contra de la cancelación de juegos muy esperados, como «Sam & Max 2». Yo también estoy en contra de esa cancelación pero, tras mucho meditarlo, he llegado a la conclusión de que dichas cancelaciones no son otra cosa que imaginativas campañas de marketing. ¿Por qué? Pues porque sin gastarse ni un euro en publicidad, estas compañías han conseguido que se hable de sus productos creando el deseo de poder usar un juego del que únicamente conocemos su nombre. ¿No es genial? Independientemente de que al final dicho producto sea grandioso o espantoso, cientos de miles de fans "suplicamos" por él. Lo dicho, marketing imaginativo al poder. ■Mario Acedo Conejo

Pues, hombre... como teoría de la conspiración no está mal. A veces se genera demasiada expectación sobre un juego del que no se sabe nada pero, chico, no te líes que las cosas son mucho más sencillas. Que nosotros sepamos no hay ningún juego cuyo desarrollo se haya cancelado y finalmente haya salido a la venta. O, a lo mejor, es que... ¡la conspiración es cierta! y alguien quiere sacar todos los juegos "cancelados" en una edición especial más cara. Sería un puntazo, sí, pero nos da que no va por ahí la cosa...

CARTA DEL MES

¿Más retrasos para «Half-Life 2»?

● Resulta que por fin han detenido a los responsables del robo de «Half-Life 2», y menos mal, porque esto ya empezaba a parecer una película de espías de serie B, con "hackers" y "códigos robados". Pero lo que yo ahora espero con impaciencia es saber cuál será la excusa de Valve para el próximo retraso. ¿Acaso dirán que han perdido las llaves de la oficina y no pueden entrar? ¿Que su perro se ha comido el guión? ¿Que están traduciéndolo al arameo? Porque de lo que estoy seguro es de que se volverá a retrasar, y si no ya veréis. ■C.G.



R. Anda, que no estás tú pesimista... Y lo peor es que puede que tengas razón. El mes pasado, sin ir más lejos, «Half-Life 2» se volvió a retrasar... esta vez hasta el otoño. Vamos, que no ganamos para sustos. Deseamos tanto como tú que no haya más retrasos pero, por si acaso, te recomendamos que te busques un sillón bien cómodo para esperar.

ver, los objetos del inventario son invisibles también, hay dobles posaderos y magos, entre otras cosas... Un saludo. ■Eugeni Vilar Martorell



R. ¿Problemas con «Sacred» en el juego online? Pues... sí. Los primeros días los servidores no estaban todo lo finos que debían pero las cosas ya han mejorado. En FX nos han dicho que la inestabilidad inicial de los servidores ya está arreglada. Había algún problemilla de "lag" que se ha resuelto y, además, se ha duplicado la capacidad de usuarios desde la primera semana de Julio.

Además hay un parche en camino que incluye múltiples mejoras y que dejará todo el modo online niquelado.

Jugar a solas

● Os escribo para preguntar si es que un juego no puede ser bueno si no tiene modo multijugador. Lo digo porque parece que si no lo lleva la gente se lleva una decepción. Como por ejemplo le pasaba al lector que mandó la réplica "Jugar solos no es jugar", del mes pasado. Yo pienso que hay juegos que te piden tener multijugador porque si no se pierde casi todo su espíritu, como los de estrategia o los de rol, como «Ground Control 2» o «Sacred», por poner sólo dos ejemplos, pero hay otros en los que tener un modo multijugador para mí no tiene ningún sentido, como «Pandora Tomorrow», por ejemplo. ■Marcos García



R. Estamos de acuerdo en que hay juegos que necesitan más el multijugador que otros pero, incluso en los que menos lo necesiten, siempre será mejor que lo tenga a que no. Total, ya te lo están cobrando en el precio del juego, o sea que todo lo que venga dentro es "de gratis", ¿no te parece?

Más tuning, por favor

● Me ha gustado mucho que en la misma revista, la del mes pasado, vayan una preview de «Juiced» y un reportaje de «Need for Speed Underground 2». Primero porque soy un freak del tuning (lo digo por si no se había notado) y segundo porque me parece estupendo que haya esa competencia entre compañías y que se obliguen la una a la otra a superarse. Yo, desde luego, si son la mitad de buenos que parecen en los artículos me los pienso pillar los dos. ■NdrGrNd

R. Pues ya puedes ir preparando la cartera porque los dos amenazan con ser auténticos juegazos. Además, lo bueno es que no son exactamente iguales aunque la idea original sea similar. «Juiced» es más realista y tiene muchas más opciones para tunear los coches y «Underground 2» tiene un desarrollo más trepidante y dominan las carreras. Y sí, visto lo visto, que haya competencia es genial.



FORMIDABLE



Que «Pro Evolution 4», según se ha confirmado oficialmente, vaya a contar por fin con los derechos para utilizar las licencias de los equipos de la Liga de Fútbol española. Ya era hora de que esta emblemática serie de simuladores futbolísticos, para muchos la mejor de todos los tiempos, pudiera utilizar los nombres y los rostros reales de nuestros jugadores favoritos.

LAMENTABLE



La actitud de Activision con respecto a «Spider-Man 2» para PC. Sabiendo que esta versión era diferente y sustancialmente inferior, además, a las de consola, han mantenido una estrategia de desinformación negándose a reconocer las diferencias hasta después incluso de la salida del juego. Quizá hayan ganado muchas ventas con esta treta, pero, ¿ha valido la pena?

Tu opinión es importante, escríbenos



■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Por qué...

un juego como «City of Heroes», espectacular y que ha tenido una acogida tan buena en todo el mundo, todavía no tiene un distribuidor en nuestro país?

¿Qué...

se podrá esperar del nuevo «Fallout» ahora que Bethesda, un estudio veterano en juegos de rol, dice que va a seguir con la serie?

¿Por qué...

el mundo online está tan agitado, cancelando juegos como «Warhammer Online» y «Ultima X: Odyssey», y anunciando otros como «Final Fantasy XI»?

¿Dónde...

esconden la bola de cristal toda esa gente que está anunciando a bombo y platillo los requisitos mínimos de «Half-Life 2» cuando Valve no los ha confirmado aún?

¿Por qué...

las compañías dan fechas que no pueden mantener, lo que provoca que tengamos que seguir soportando retrasos como los recién anunciados para juegos como «Dungeon Siege II» y «Silent Hunter 3»?

¿Cómo...

reaccionarán los estudios especializados en hacer juegos de acción en primera persona, ahora que id ha abierto la caja de Pandora de la tecnología con el inminente «Doom 3»?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.

Manhunt

Puntuación Micromanía 73

Humor... muy negro

Es verdad que el juego tiene una violencia excesiva, pero hay que reconocer que tiene bastante humor negro y que te puede mantener durante horas pegado a la pantalla. Además, el argumento del juego me parece bastante original. ■Flavio

La otra nota 82



Hombre, no sé, pero a mí me parece que hay que tener un sentido del humor pero que muy negro para reírte con «Manhunt», pero oye, para gustos los colores. Pero, dejando de lado su argumento, si el sistema de juego es monótono, y yo creo que lo es, eso no hay sentido del humor que lo arregle.

Luis Escribano (Autor de la review)

TrackMania

Puntuación Micromanía: 80

Diversión Continua



Un 80 para un juegazo tan revolucionario y divertido como «Trackmania» es una ridiculez. Admito que el sonido es flojo, especialmente la música, pero no creo que eso sea razón suficiente como para bajarle tantos puntos. Y en cuanto a la dificultad excesiva, sólo sucede en el modo Puzzle; el modo Competición no está tan mal. ■Alberto

La otra nota 93

Estoy de acuerdo contigo en que por separado ninguno de los aspectos que mencionas son graves, pero se suman. Y a eso hay que añadirle que el motor gráfico es muy bueno para un juego de construcción, pero deficitario para uno de velocidad. El resultado es, en mi opinión, un juego muy bueno, pero no revolucionario. Un 80, vamos.

Javier Moreno (Autor de la review)

True Crime

Puntuación Micromanía 80

Sin jugabilidad

«True Crime» pretende imitar a la serie «GTA», pero se han olvidado de copiar su jugabilidad, pues su sistema de control de los vehículos es engorroso y artificial. Reconozco que por tener multijugador se le puede subir la nota, pero no debería ser tanto. ■Pedro Olmedo

La otra nota 72



Yo no veo tan claro que el juego copie a «GTA». Se inspira en la serie, no se puede negar, pero creo que aporta muchas novedades interesantes a su sistema de juego. Y creo que el modo multijugador es un añadido importante, en especial si está bien resuelto como en «True Crime».

Javier Moreno (Autor de la review)

Thief 3

Puntuación Micromanía 89

Poco Original

Me parece que es un juego divertido, pero muy poco original. Su sistema de juego aporta muy poco en mi opinión con respecto a la anterior entrega de la serie. Además, no está traducido al castellano y eso es un fallo muy gordo. ■Manuel F.

La otra nota 80

Tengo que estar de acuerdo contigo en que lo de la traducción es un problema muy gordo, pero no creo que sea tan poco original. Con respecto a otros juegos de sigilo, como «Splinter Cell», ofrece una ambientación diferente y si miramos a la anterior entrega, bueno, es su continuación, así que a mi no me parece tan grave que se parezca a ella.

Jesus Traverso (Autor de la review)

Transport Giant

Puntuación Micromanía: 74

La gestión es así

No me parece justo que le hayáis puesto esa nota sólo porque su motor gráfico esté anticuado. Un "tycoon" como éste no necesita unos gráficos estupendos para resultar adictivo y «Transport Giant» lo es, y mucho. ■Andrés

La otra nota 82



El problema puede ser que quizá no me he explicado todo lo bien que debería en la review, pero la nota que lleva el juego no está basada en que su diseño gráfico sea más o menos bueno. Creo que es más que aceptable para un juego del tipo "tycoon". Realmente la nota se basa en gran parte en la tremenda complejidad de su sistema de control. Si eres un veterano en el género quizá no sea muy grave, pero para un novato el interfaz de «Transport Giant», de verdad, puede resultar abrumador.

L. Escribano (Autor de la review)

Virtual Skipper 3

Puntuación Micromanía 70

Calma chica

¡Me parece lo más aburrido que he jugado jamás! Y mira que me gustan los simuladores y éste tiene buenos gráficos, pero todos los barcos corren menos el mío, que parece que para él no haya viento que valga. ■J.D.

La otra nota 60



Es algo que se avisó en la review. Si te gusta la vela, se trata de un juego muy interesante, pero si no, mejor ni lo intentes.

Jorge Portillo (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA

GROUND CONTROL 2

96 Puntuación Micromanía

A favor 99 La otra nota

Estrategia Pura

No creo que se pueda hacer un juego de estrategia mucho mejor que éste. Lo tiene todo, su sistema de juego es impecable, la inteligencia artificial excelente, los gráficos son insuperables... Yo le pondría incluso más nota que vosotros. ■T.B.

Bueno, pues no nos vamos a pelear por tres puntos de nada, ¿no? Lo que importa es que estamos de acuerdo en que se trata de un juego excelente, sin duda el mejor juego de estrategia actualmente. En mi opinión la IA se podría haber mejorado algo más, para llevarla de excelente a insuperable. Luis Escribano (Autor de la review)

En contra 85 La otra nota

Le faltan recursos

Reconozco que es un juegazo, pero no creo que sea el mejor juego de estrategia como decís. Para empezar le faltan muchas cosas que otros juegos tienen, como un sistema de gestión de recursos convincente sin ir más lejos. En ese aspecto, sobre todo, creo que podría mejorar bastante. ■D.M.

Es cierto que si te gustan los juegos del tipo «Age of Empires», vas a echarlo en falta en «Ground Control 2», pero no creo que la gestión de recursos sea algo obligatorio. De hecho, la tendencia del género va hacia esto, hacia juegos en los que lo que importa son las unidades y lo que haces con ellas, no lo deprisa que puedes recoger oro y madera. Luis Escribano (Autor de la review)

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Los sims han crecido, madurado, se han hecho más sofisticados y complejos. Y ahora son más humanos que nunca. «Los Sims 2» te va a mostrar auténtica vida dentro de tu PC. ¿No te lo crees? Lee y descubre todo lo que te espera...



1



2

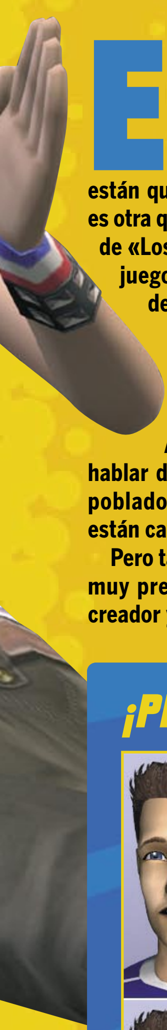
1. ¡SOMOS JÓVENES, LO QUEREMOS TODO Y VIVIMOS A TOPE! Y es que «Los Sims 2» será un reflejo de la vida misma. Unos se echan novia, otros la buscan en Internet, otros sueñan con ella... Es lo bueno de ser joven y ser un sim... ¡todo lo demás te importa un pimiento!

2. ¡PERO QUÉ HAS ESTADO HACIENDO POR AHÍ, CRIATURA! Si un sim-policía te trae a casa a tu hija adolescente y de madrugada... Mejor no quieras saber lo que puede haber pasado. Y es que hasta en un juego como «Los Sims 2» la adolescencia será un período muy conflictivo...

¡¡Ahora sí están vivos!!

LOS SIMS 2

Han tenido que pasar años y tropecientas expansiones para que «Los Sims» se renovara por completo. Y es que el nuevo juego salido de la hiperactiva mente de Will Wright ha dejado de lado el concepto de "casita de muñecas" y te presenta un universo de personajes vivos y, casi, tan humanos como tú.



El universo de «Los Sims» y las vidas de la legión de millones de seguidores en todo el mundo están que arden. La razón no es otra que la inminente salida de «Los Sims 2». Y es que el juego de PC más vendido de la historia –¡¡más de 10 millones de copias!!, que se dice pronto– ha dado el paso definitivo. Ahora sí que se podrá hablar de un universo virtual poblado por personajes que están casi vivos.

Pero también hay que tener muy presente a Will Wright, creador y mente genial detrás de la idea original de «Los Sims», y los significativos comentarios que nos hizo sobre su juego en el último E3: "la gente no juega a «Los Sims» en el ordenador, juega a «Los Sims» en su cabeza..."

LOS ANTECEDENTES

Vamos a suponer que te has pasado los últimos cinco o seis años de ermitaño en un desierto y nunca has oído hablar de «Los Sims». En un concepto muy básico era un juego que se inspiraba en una casa de muñecas. Disponías de unos personajes con unas necesidades vitales y tenías que procurar satisfacerlas. Otros han preferido llamarlo "simulación de vida".

Tampoco es una mala definición porque tus sims tenían que hacer eso, vivir, con todo lo que conlleva: crecer, amar, odiar, comer, lavarse, ir al baño, reír, salir de marcha, trabajar... te suena, ¿no? Pero el "problema" de «Los Sims» es que todo ese halo de realidad que lo rodeaba chocaba con la rigidez de su estética y su aspecto visual.

Tus personajes se comunicaban contigo mediante unos iconos que resumían su estado de ánimo o sus necesidades –físicas y emocionales–. Y si no las satisfacías se podían volver medio locos.

Los Sims ya no son unos personajes de juego. Se han hecho humanos y pueden transmitir todo tipo de emociones

TUS DESEOS SE HACEN REALIDAD

Vuelve una cuantas líneas atrás... Más, un poco más... ¡Ahí!: "La gente juega a «Los Sims» en su cabeza". Will Wright dixit. Esa es la ▸▸

- **Género:** Simulador/estrategia
- **Estudio/Compañía:** Maxis/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Septiembre
- **Página web:** thesims2.ea.com

LAS CLAVES

- Visualmente es un juego completamente nuevo. ¡Tus sims serán casi como dibujos animados!
- Las herramientas de personalización y configuración de los sims te dejarán hacer casi de todo.
- Tus sims tendrán ADN virtual y podrán transmitir sus características a sus descendientes.
- Podrás crear películas y coleccionar los mejores momentos de la vida de tus personajes.
- Los iconos clásicos siguen presentes pero ahora tus personajes transmitirán emociones con sus expresiones faciales.

PRIMERA IMPRESIÓN

Jamás los Sims habían estado tan vivos. Será una experiencia total de vida virtual en tu PC.

¡PERO CHICO, QUE BUENA CARA TIENES!



» En «Los Sims 2» la cara es el espejo del alma. Ahora te bastará con fijarte en sus expresiones y ver cómo tus personajes son capaces de transmitir todo tipo de emociones. La nueva tecnología que da forma al juego permite este detalle.

» Un completo lenguaje corporal será el que mostrarán en todo momento tus personajes. Sus animaciones te dirán si está triste o alegre, excitado o deprimido... será casi como una película de dibujos pero en la que tú mandas.





3. ¡OH, L'AMOUR...! Y es que es muy bonito estar enamorado. Eso sí, ya verás como tus sims se vuelvan una tormenta de hormonas...
4. HAY QUE SER UNA PERSONA DE PROVECHO. O un sim responsable, en otras palabras. ¿Será esta científica merecedora del Nobel-sim?
5. PUES DICEN QUE SE ME PARECE... A ver, chico, ¿con quién saliste hace nueve meses en aquella fiesta? Pero, ¡no ves que es un bebé alien!
6. ¡QUÉ BUENA IDEA HACER UNA BARBACOA! Lo bien que se lo pasan tus hijos y tus amigos mientras tú... ¡haces hamburguesas!









DESDE LA CUNA HASTA LA TUMBA... Y MÁS ALLÁ

» Tus personajes en «Los Sims 2» son seres vivos. Así de rotundo. Desde el mismo momento de su nacimiento tendrás que cuidarlos como a un hijo. Pasarán por las mismas fases de crecimiento, desarrollo y educación que una persona real. Y un día.. morirán.

» Hay una vida "sim" más allá de la muerte. Porque lo curioso es que tus sims no desaparecerán cuando mueran. Y no nos referimos a perpetuar su estirpe con una línea de descendencia, no. Es que, una vez hayan desaparecido podrán volver... ¡como fantasmas!

►► verdadera clave de «Los Sims»: un juego donde los deseos del jugador se hacen realidad. Y en eso «Los Sims 2» no variará un ápice sobre el original y sus múltiples expansiones. Tus deseos, tus miedos, tus esperanzas, anhelos, frustraciones y toda tu personalidad moldean y dan vida a tus personajes. «Los Sims 2», como su antecesor, serás tú.

TECNOLOGÍA INTELIGENTE

¿Qué le faltaba a «Los Sims»? Pues, más que nada, ser tan real en la forma como en el fondo. «Los Sims 2» será un juego que cogerá toda la esencia del original y la potenciará hasta el límite, al tiempo que usará de forma inteligentísima la tecnología gráfica. «Los Sims 2» te mostrará unos personajes con una variedad tal de animaciones, expresiones faciales y capacidad de transmitir emociones a través de sus gestos que creeras tener delante de tí una película de dibujos animados. Pero aquí tú lo controlarás todo, esa es la diferencia.

La libertad de acción y decisión –de transmisión de deseos, hasta inconscientes– sobre el control de la vida de tus personajes ahora será mucho más vistosa, además de total, como ocurría en «Los Sims».

LIBERTAD TOTAL

Podrás definir su aspecto físico con el máximo detalle, incluso en las cosas más triviales: ropa, color del pelo, maquillajes, tatuajes... Podrás definir su personalidad como te venga en gana. Les darás unos objetivos en la vida. Harás que tengan deseos y los cumplan... Tu papel será, casi, el de un padre –o una madre–,

Podrás crear a tu sim con una libertad absoluta. El juego incluirá para ello todo tipo de herramientas de diseño







7. CHAVAL, DEJA DE JUGAR Y DILE COSAS BONITAS A TU CHICA... En la vida hay más cosas que el ordenador y la consola. ¿No lo sabías?
8. ¡OLÉ, MI NIÑA! Aparte del tuyo, ¿has visto un abuelo más orgulloso? No es de extrañar, porque le han dicho que su nieta es igual que él...
9. ¡SEÑOR, SÍ SEÑOR! Si tu sim te sale un poco mandón no te preocupes, seguro que en la vida militar encontrará su hueco.

con unos hijos que le han salido guapos, pero de verdad.

Todo esto lo podrás conseguir gracias a una serie de herramientas de diseño de tus sims que se incluyen en el juego y con las que no habrá límites a tu imaginación. Tus sims serán tal y como tú quieras, de manera literal.

CUIDA DE TUS SIMS

Pero no podrás limitarte a definir el aspecto físico de tus personajes. Recuerda que «Los Sims 2» es un juego que se basará en satisfacer necesidades vitales.

Eso es algo en lo que no difiere realmente de su antecesor, excepto por la comunicación entre juego y jugador.

El nuevo interfaz de «Los Sims 2» combinará los clásicos iconos de "demandas" de tus personajes –algo que es seña de identidad del juego– con unos menús más directos e intuitivos que los que había en «Los Sims». ▸▸





¡AH, LA FAMILIA...!

¿A que se parece a su padre? La inclusión de ADN virtual en tus personajes te permitirá observar cómo las características de los mismos se combinan al tener descendencia. Varias generaciones más allá de esa primera combinación los resultados serán imposibles de prever, física y emocionalmente.

¿Quieres un niño con los ojos azules? Bueno, bueno, que la ingeniería genética no llega tan lejos. Pero sí podrás visualizar cómo sería tu (posible) hijo porque la descendencia directa es resultado de una combinación única de dos sims. Pero, tus nietos... ¡a saber!



¡ALIMENTA SUS DESEOS!

Deseos, esperanzas y temores siguen siendo la clave. Potenciando unos y reprimiendo otros harás que tu sim tenga un carácter y personalidad únicos. La idea básica es la misma del juego original, pero su forma de ponerla en práctica, no. El interfaz de «Los Sims 2» combina iconos y barras que miden los "sentimientos" del personaje. Según como logres equilibrarlo así reaccionará tu sim.

¡No vuelvas loco a tu sim! Si no prestas atención a su equilibrio emocional los resultados pueden ser desastrosos... ¡o terriblemente divertidos! Imagina que este muchacho logra ligarse a la chica que quiere. Sería estupendo de no ser porque es padre de familia y su mujer está sentada en la mesa... ¡Se huele un divorcio!





10. ¡ESTO ES VIDA! Tus sims tienen muchas necesidades en la vida, pero relajarse y pasarlo bien también es importante. Aunque algunos no dejarán de pensar en todo momento en sus ambiciones...
11. ¿Y SI TU SIM TE SALE ARTISTA? Las emociones controlan la vida de tus personajes y si potencias su vena más sensible y creativa te saldrán hecho un artistazo... ¿o realmente lo que quiere es ligarse a la modelo?
12. DE TAL PALO. Así que tus hijos son unos monstruitos... Pues en «Los Sims 2» la herencia genética es importante. ¿Cómo eras tú de pequeño?



TAN ÚNICOS COMO TÚ



No habrá dos personajes iguales en «Los Sims 2». A no ser que tú decidas "clonarlos", claro. El nivel de personalización de cada personaje en el juego es una auténtica pasada. Y ya no se trata de decidir sexo, color del pelo, ropa, etc. como en el juego original. El aspecto externo de tu sim será el que tú desees hasta en los más pequeños detalles.



«Body Shop» te deja hacer de todo con tu sim. «Body Shop» es la aplicación creada por Maxis para que puedas diseñar cada sim a tu imagen y semejanza, o a la de tus fantasías más surrealistas... podrás hasta maquillarlos o tatuarlos para convertirlos en la estrella de tu vecindario... o en su hazmerreir. ¿Serás tan cruel con tus sims?

¿QUÉ LE DEPARA LA VIDA A TU SIM?



Tus sims no son sólo fachada, sino todo personalidad. Personalidad que tú has de moldear y dejar evolucionar. De ello dependerá de lo que llegue a ser tu sim en su "vida".

¿Quieres que tu personaje sea pobre o rico? ¿Famoso o anónimo? Los temores y las esperanzas de los sims son lo que definen estos objetivos. Si potencias unos u otras... ¡puedes crear un "monstruo"!

▶▶ Seguirá también sin haber comunicación verbal entre los personajes pero la expresividad corporal y gestual será ahora mucho más rica y variada que en el original. En definitiva, todo será más real.

VIDA, MUERTE Y... HERENCIA GENÉTICA

Pero hay algo, un apartado muy peculiar de «Los Sims 2» que sí se puede considerar realmente revolucionario. Tanto en su concepto como en su puesta en práctica.

Tus sims, ahora, ya no se limitarán a desaparecer en el momento de su muerte –es un decir, porque también podrán volver al juego como... ¡fantasmas!– porque ahora se trata de personajes con ADN.

¿Qué? Has leído perfectamente. Los sims tendrán herencia genética y transmitirán sus características físicas y emocionales –que tú les habrás definido con tus acciones y decisiones– a las siguientes generaciones de sims.

En pocas palabras, existirá un elemento perturbador aparte de la propia y fantástica IA que tendrá el juego. Un elemento de "caos" si quieres llamarlo así, que hará que tus decisiones afecten no sólo al personaje que creas, sino a los que heredan parte de esas características y las mezclen con otros personajes a los que les pasa lo mismo.

¡HAS CREADO UN MONSTRUO!

Las consecuencias que se derivan de esta idea son alucinantes y... ¡divertidísimas! Puedes encontrarte, generaciones después, a un personaje

Ahora tus sims dejarán un legado genético a sus descendientes. Tanto en un sentido físico como emocional

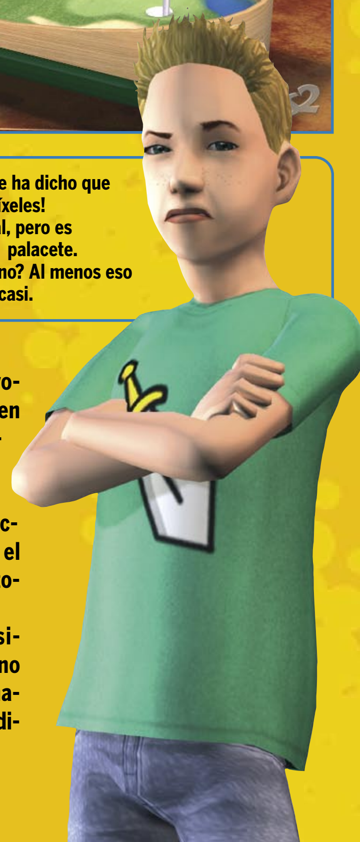








13. ARRIBA, ABAJO, FLEXIÓN... Mens sana in corpore virtualis. ¿Quién te ha dicho que un personaje de juego no necesita mantenerse en forma? ¡Mueve esos píxeles!
14. TU SIM ES UN RICACHÓN. Es tan difícil que pase como en la vida real, pero es posible. Así que, ya sabes, vuélvete un nuevo rico hortera y cómprale un palacete.
15. NEGOCIOS, ES UNA REUNIÓN DE NEGOCIOS. Como en la realidad, ¿no? Al menos eso sale en las películas: los acuerdos se cierran con una partida de golf... o casi.



que tenga no sólo un parecido físico con su tatarabuelo, sino los mismos "tics" o inclinaciones intelectuales. Que sea tan inteligente o torpe como un antepasado. O que esté medio loco, si trataste muy mal emocionalmente a su antecesor.

«Los Sims 2», además, es un calco de la vida como no te puedes imaginar. En la distancia te hace sonreir, pero cuando te das cuenta de que tú haces lo mismo que tus personajes... te recorre un escalofrío.

TODA UNA REVOLUCIÓN

«Los Sims 2» parece una evolución de «Los Sims» pero, en la práctica, será un juego revolucionario. La verdadera genialidad está en hacer fácil lo difícil y que, siendo exactamente la misma idea que el primer juego, parezca algo totalmente distinto.

«Los Sims 2» está consiguiendo ambas cosas. Y si no crees que eso es revolucionario espera a jugarlo y ya nos dirás qué te parece. ■ F.D.L.

VISTO COMO QUIERO, COLEGA

» No hay nada imposible a la hora de vestir a tu sim. Y no se trata, únicamente, de su indumentaria externa. «Los Sims 2» te permitirá escoger hasta la ropa interior de tus personajes, amén de trajes de baño, pijamas, ropa para andar por casa... ¡La lista no tiene fin!

» Edita, diseña y conviértete en un sastre de altura. Las posibilidades de las herramientas de personalización de «Los Sims 2» son inagotables. Por si no tuvieras bastante con todas las opciones que el juego pondrá a tu disposición para vestir tu personaje, también existirá la posibilidad de diseñar y crear su indumentaria. ¡Total!



¡¡THE LORD OF THE SIMS!!

» Will Wright... ¿es un Sim? ¿Está un poco loco? ¿Es un genio? Quizá un poco de todo. Nuestros destinos se cruzaron en la última edición del E3, cuando el director de Micromanía pudo entrevistar al responsable del juego de mayor éxito en la historia del PC.

» El hombre que creó «Los Sims»... ¡ya está harto de ellos! Bueno, no exageremos. Harto, harto, tampoco. Pero, como él mismo confiesa, tras varios años de «Los Sims» tiene algunas ideas a las que quiere dar forma. De hecho ya está en ello y nos ha prometido que el próximo E3 veremos un juego nuevo y muy, muy original. ¿Qué será?



- Género: Acción
- Estudios/Compañía: id Software/Activision
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Agosto 2004
- www.doom3.com

Doom 3

Repite: es sólo un juego...

Del PC empiezan a salir extrañas voces guturales. Una luz surge del monitor. Rayos, bolas de fuego, zarpas que intentan agarrarte... Quieres despertar pero, ¡no puedes! Porque no es una pesadilla... Es el juego más esperado de la historia...

LAS CLAVES

- Te asustará. De verdad. Tendrás mucho, mucho miedo.
- Será un juego de acción lineal donde la ambientación tendrá un protagonismo total.
- Serán casi 30 niveles de juego con unas 15 horas de duración.
- Dispondrás de 11 armas, incluyendo los puños y una linterna.
- El multijugador, como en «Doom II», se desarrolla en escenarios pequeños y enfrenta entre sí a cuatro jugadores.
- Ofrecerá opciones de sonido envolvente.

PRIMERA IMPRESIÓN

Imprescindible. **Tiene visos de obra maestra y de ser la gran referencia en el mundo de la acción.**

La verdad, nunca habríamos imaginado que en Londres estuviera la puerta del Infierno. Pero el caso es que hace unos días nos subimos a un avión, nos fuimos hasta la capital británica y allí, por vez primera, le pusimos las manos encima a una beta completa de «Doom 3»... ¿te damos envidia? No la tengas.

Dentro de muy, muy poco el juego estará disponible en España. Y, además, te vamos a contar aquí todo lo que vimos y cómo será la versión final del juego más esperado de los últimos tiempos.

¡IMPRESIONANTE!

Primera impresión: va a ser un juego es-pec-ta-cu-lar. Segunda impresión: te va a enganchar desde el primer minuto. Tercera impresión: más que un juego será una obra de arte. Y, además, puede marcar el camino en tecnología para el futuro. En definitiva, será impresionante.

«Doom 3», dicho de un modo muy breve, será un juego de acción en primera persona. Toma la referencia de los dos juegos anteriores de la serie (ya con diez años encima, ¡casi nada!) y más que una continuación hay que considerarlo un "remake".

La historia: es el año 2145. Una base científica de la UAC (Union Aerospace Corporation) en Marte se ve arrasada, de forma literal, cuando una invasión de seres de otra dimensión invaden el complejo. Justo, justo (también es casualidad), cuando tú acabas

Promete ser el juego más terrorífico y espectacular jamás visto. Su calidad gráfica y su diseño serán geniales

¿A qué se parece?



Painkiller

■ Acción sin fin con una ambientación tan tétrica como «Doom 3» y de lo más gore.



Far Cry

■ El juego de Crytek también goza de una acción fantástica y una calidad gráfica muy similar.



▶ Prepárate para la acción más infernal que nunca hayas imaginado. Los demonios vienen a por ti...



▶ Este gordito se va a enterar... ¡Qué sería de un «Doom» sin su buena sierra mecánica! ¡Genial!

¿Sabías que...

... Tim Willits, diseñador jefe del juego, comenzó haciendo mapas como aficionado para «Doom»? Eran tan buenos que le contrataron en id en 1995.



▶ Alucinarás con las sombras y luces, el detalle de los personajes y la calidad gráfica de «Doom 3».



▶ De una cosa estamos seguros, en id tienen una imaginación muy calenturienta para inventarse esto.



de llegar a ella. Por cierto, si conocías los anteriores «Doom» te diremos que el papel del protagonista no ha cambiado.

Eres el sargento Kelly, un marine espacial que llega a la base de la UAC para unirte a tus colegas de guardia en la misma. Pero nunca pudiste imaginar que allí se desataría un horror inimaginable e indescriptible.

Todo comenzará, además, según te encargan tu primera misión. Uno de los científicos de la base se ha encerrado en su laboratorio y se niega a salir. Cuando te envían para sacarlo de allí, autorizado a usar cualquier medio, te cuenta una extraña historia. El doctor Betruger, director de la base, experimenta con algo muy peligroso que...

PERO, ¿QUÉ DIABLOS...?

No le da tiempo a acabar la frase. Algo estalla. Los monitores pierden la imagen. Extrañas luces, ruidos, voces, gritos de angustia y dolor surgen de todas partes. Y, ante tus atónitos ojos, el científico se convierte en un zombie de pesadilla que intenta acabar contigo. ¿Qué diablos está pasando aquí? Eso, amigo, es lo que tú tendrás que descubrir. Y creenos si te decimos que se te van a poner los pelos como escarpias cuando empieces a investigar.

Hasta aquí, el juego te habrá preparado ya para lo que te vas a encontrar, porque los primeros minutos serán uno de esos ▶▶





▶ Dicen que el camino al Infierno está hecho de buenas intenciones. Lo de las crucifixiones es nuevo....



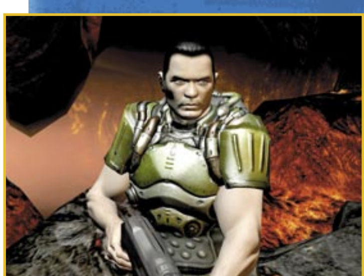


▶ ¡Quietos, bichos! No pasa nada, no te dejes impresionar. Habrá demonios mucho más grandes y temibles, aunque no lo creas.

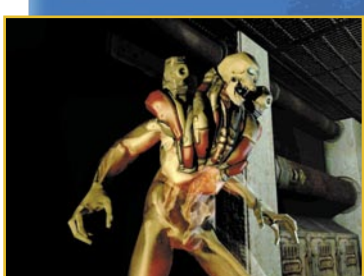


▶ Sí, son muchos, malos, feos y con una mala leche que asusta. Tendrás pesadillas con los demonios de «Doom 3».

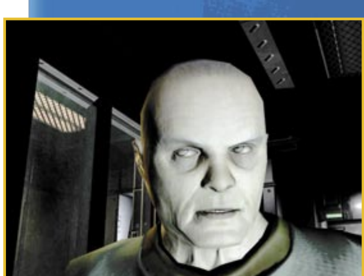
ASÍ SON LOS PROTAGONISTAS DEL JUEGO MÁS TERRORÍFICO...



◀ **EL BUENO.** Marine espacial, alto, guapete, cachitas... Mucho músculo pero también cerebro. Y es que de no ser así no sería posible que acabara él solo con las hordas del Mal, ir al Infierno y volver, y cargar sobre sus hombros la tarea de salvar al mundo. ¡Es duro esto de ser héroe!



◀ **LOS FEOS.** Si alguna vez has oído eso de "este tipo es más feo que un demonio", ahora vas a entender la expresión. Feos, salvajes, brutales, impíos... Tus grandes enemigos en «Doom 3» serán capaces de provocarte más de un escalofrío que te recorra toda la espalda.



◀ **EL MALO.** Betruger, doctor Betruger. Este oscuro personaje se encuentra detrás de la amenaza que se cierne sobre la humanidad. ¿Serás capaz de descubrir su sucio juego? Sólo podrás hacerlo con mucho valor y un arsenal capaz de acabar con el mismísimo diablo. Literalmente.

▶▶ detalles geniales de diseño, donde un tutorial, que no lo parece, te irá enseñando por dónde te moverás, cómo podrás manejar los controles, interactuar con el escenario, con las armas, con tu linterna... porque llevarás una linterna. ¿No te lo hemos dicho?

Verás, «Doom 3» se basará en un diseño gráfico revolucionario donde la oscuridad reinará en todo momento. Los juegos de luces y sombras dinámicas marcarán no sólo la estética –sorprendente y abrumadora en su calidad visual– sino la misma jugabilidad. A veces, incluso, sólo podrás distinguir aquello que se te venga encima... ¡por los destellos de los disparos! Imagina cómo será la ambientación y la angustia que se llega a sentir...

DOLOR, MUCHO DOLOR...

Pero, claro, hablamos de lo que se te viene encima y aún no te hemos dicho qué es. Y como es muy gordo, lo mejor es ir al grano.

Imagina que se han abierto las puertas del Infierno y que decenas, cientos de demonios –grandes, pequeños, brutales, repugnantes y con un instinto asesino salvaje– se te plantan delante e intentan matarte y robarte el alma. Pues tu peor pesadilla se hace realidad en «Doom 3».

Tu única defensa será tu cerebro y un tremendo arsenal de armas. Tendrás que ser más rápido que ellos, más duro, más inteligente. Y no es tan fácil.

Y es que aunque «Doom 3» es un juego cuya acción será muy lineal –olvídate de áreas inmensas para explorar o de libertad de acción–, su diseño se basará en un desarrollo muy, muy bien planeado, y donde cada cosa que pasa

Su ambientación rozará la perfección gracias al brutal sonido y al inteligente uso de las luces y las sombras



La ambientación es... bueno, ¡brutal! Dolor, miedo, angustia, sufrimiento... El corazón se te va a poner a cien por hora. ¡Prepárate!

¿Sabías que...

... en 1993 se lanzó el «Doom» original, que fue vendido como un juego "shareware" por los 10 miembros originales de id Software?

TODOS CONTRA TODOS



ID VUELVE A LOS ORÍGENES DEL MULTIJUGADOR. Con «Doom II» llegó el modo multijugador a la acción. Dos jugadores simultáneos podían enfrentarse conectados con un módem o hasta cuatro jugadores, usando una red local. id ha mirado atrás, ha visto que aquello era bueno y nos quiere devolver esas mismas sensaciones en «Doom 3». Aunque no será lo mismo disparar a un puñado de pixeles que a un personaje casi real.

Eso sí, seguirá siendo "deathmatch" y cuatro jugadores en distintas variantes: Deathmatch, Deathmatch por equipos, Torneo (dos contra dos) y Último hombre en pie. Lo mejor de todo: el pequeño tamaño y el diseño lleno de escondrijos de los cinco mapas.



¿Enemigos finales has dicho? ¿Y cuántos y cómo los quieres? Porque otra cosa no será, pero «Doom 3» tiene para dar y tomar.



Pero, ¡¡¿esto qué es?!! Pues un Lost Soul, amigo; algo que se mueve a velocidad de vértigo y te da unos sustos estupendos.

Recuperará muchísimas ideas originales de sus dos antecesores, sobre todo armas, situaciones y enemigos



estará pensada hasta el más pequeño detalle. El objetivo real del juego es meterte en una película de acción y terror. Y, creenos, por lo que hemos visto será lo más impresionante y aterrador que te puedas imaginar.

CUANDO LOS JUEGOS VUELVEN A SER UN ARTE

id Software conseguirá marcar de nuevo un antes y un después con uno de sus juegos. ¿Por qué? Hay muchas razones, pero la tecnología es una fundamental.

Quizá con la excepción de «Far Cry» no habrás visto, jamás, gráficos tan realistas, efectos de luz y sombra tan conseguidos y, además, serás incapaz de distinguir aquellos elementos interactivos en el escenario de los que no lo son. La calidad que te mostrará en su apartado visual será de matrícula de honor. y te hará dudar de si lo que estás viendo es una foto, o sigues dentro de un juego. Por añadidura, se potenciará la ambientación de forma brutal –no hay mejor palabra para definirlo– mediante un sonido de tanta calidad como la que puedes escuchar en el cine.

«Doom 3», por momentos, parece totalmente real. Es una sensación realmente indescriptible.

EL PRECIO A PAGAR

Este salto técnico tan exagerado que afecta a «Doom 3» en los más pequeños detalles de jugabilidad tendrá, claro, su contrapartida. Y es que puedes ir pensando, si no la tienes, en comprarte una tarjeta 3D compatible en hardware con DirectX 9, porque será imprescindible.

Cuando una nueva generación de juegos, como «Doom 3», pega el salto... chico, no hay más remedio que actualizarse. Es un precio a pagar por disfrutar de él. Y, aunque sea un sacrificio, mucho peor sería si nos viéramos obligados a vender nuestra alma a estos demonios del juego. Y, por cierto, ¿qué es ese grito que sale del ordenador...? ■ **F.D.L.**



Full Spectrum Warrior

La guerra inteligente

- Género: Acción Táctica
- Estudios/Compañía: Pandemic/THQ
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano (textos)
- Fecha prevista: Septiembre 2004
- www.fullspectrumwarrior.de

Después de tantos juegos haciendo el papel de soldado raso, no está nada mal pasar a ser el que da las órdenes, el que corta el bacalao, vamos. ¡Ponte firme soldado y tira ese chicle...! Si ya me decía mi mamá que tengo madera de oficial.

LAS CLAVES

- Controlaremos dos comandos de las fuerzas especiales.
- La campaña individual contará con trece misiones y tendrá una duración de unas quince horas.
- Podremos jugar la campaña en modo cooperativo con otro jugador.
- Daremos órdenes al escuadrón sin participar en la acción.
- El realismo estará presente en todos los elementos del juego.
- Los textos estarán traducidos al castellano, pero no las voces de los personajes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Así son ahora las guerras. Una visión táctica y realista de la guerra en la que cada disparo cuenta.



La línea que separa la estrategia en tiempo real de la acción se vuelve más difusa que nunca en «Full Spectrum Warrior». Un juego muy original que aunque por su aspecto parece un juego de acción, en realidad es casi un juego de estrategia en tiempo real. Sus creadores lo definen como "acción táctica" y, lo llamemos como lo llamemos, promete hacernos experimentar en nuestra propia piel, con toda su crudeza, la complejidad de una guerra urbana moderna.

CONFLICTO EN ORIENTE MEDIO

En «Full Spectrum Warrior» nuestra misión será controlar a dos comandos de las fuerzas especiales, de cuatro hombres cada uno, que se ven envueltos en un conflicto armado contra terroristas en un país ficticio de Oriente Medio. Así, como jefes de campo daremos órdenes genéricas a cada escuadra para que las ejecuten sin tomar el control directo de las unidades. Podremos indicar el lugar al que queremos que se desplace el grupo o dar órdenes de ataque, señalando un enemigo contra el que deben abrir fuego, para que luego la inteligencia artificial del juego ejecute nuestras órdenes.

Para aumentar la sencillez del sistema, los dos grupos se comportarán como unidades compactas, lo que quiere decir que aunque podremos variar la colocación de unos hombres con respecto a otros, no podremos dividir los equipos ni alejar demasiado a sus componentes.

REALISMO TOTAL

Otro de los aspectos que mejor definirá a «Full Spectrum Warrior» será su enorme realismo. Y no se trata sólo de la ambien-

¿Sabías que...

...la base del juego es un programa de entrenamiento realizado por Pandemic para las Fuerzas Armadas americanas?



▶Controlaremos dos comandos de las fuerzas especiales que cumplirán nuestras órdenes, pero sin nuestra intervención directa.

¿A qué se parece?



Ghost Recon

■ «Ghost Recon» también posee un realismo extremo en su sistema de juego y en su ambientación.



UFO: Aftermath

■ Las misiones tácticas de «UFO» tienen un desarrollo similar a las de «Full Spectrum Warrior».



▶Cada grupo de soldados se comporta como una sola unidad.



▶El realismo será máximo a lo largo de todo el juego, vamos, que no sabrás si estás protagonizando un juego o un telediario.



▶Al avanzar podremos protegernos con los objetos del escenario.

Toma el control de un escuadrón de las fuerzas especiales y entra en la guerra más real que hayas visto nunca

tación y de los escenarios, sino también del efecto de las armas de fuego. Un disparo bien colocado y adiós, una explosión demasiado cerca y adiós, una caída desde demasiada altura... bueno, seguro que ya sabéis de qué estamos hablando.

El caso es que este realismo también se extenderá a la inteligencia artificial de los enemigos, que promete ser elevadísima. Avanzar por el juego se convertirá en todo un ejercicio de estrategia y táctica en el que tendremos que aprovechar cada elemento del escenario, –desde un coche, un contenedor, un barril o una esquina... ¡todo!–, para ir buscando cobertura mientras un equipo cubre al otro con sus disparos. El menor despiste o el menor fallo en nuestra estrategia tendrá como consecuencia un disparo certero de un enemigo y, por lo menos, una baja en nuestro bando.

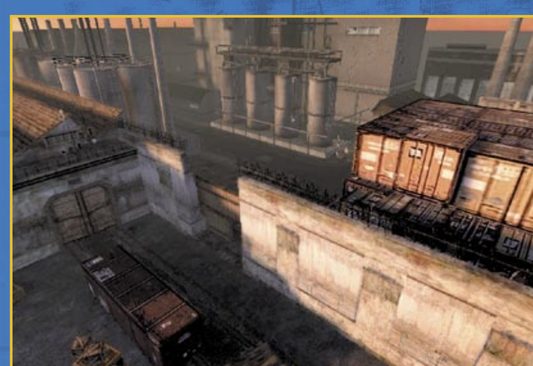
SOLO O EN COMPAÑÍA

«Full Spectrum Warrior» contará con un amplio tutorial, lo que es de agradecer por la dificultad que se intuye, y una campaña individual dividida en trece misiones que, dependiendo del nivel de dificultad, nos llevará entre diez y quince horas completar.

El juego contará también con un modo multijugador cooperativo que permitirá a dos jugadores, cada uno al control de una escuadra, jugar todas las misiones de la campaña individual.

Aún quedan algunos elementos que no están definidos por completo, como el interfaz, pero todo apunta a que «Full Spectrum Warrior» será un juego innovador y diferente. Una alternativa muy interesante a la escuela de acción táctica de «Ghost Recon» o «Delta Force». Así que ya sabes, soldado: prepara tu petate, mucho nos tememos que ha llegado la hora de alistarse. ■ J.P.V.

ADAPTARSE O MORIR



▲ EL TERRENO ES UN FACTOR FUNDAMENTAL en el juego. A lo largo de la campaña nos encontraremos con todo tipo de escenarios, desde un intrincado nudo de callejuelas, hasta la amplitud de una pista de aterrizaje, pasando por el interior de diferentes edificios. Cada uno de estos escenarios requerirá de una aproximación diferente y nos obligará a cambiar de táctica radicalmente.



- Género: Gestión/estrategia
- Estudios/Compañía: Elixir/Sierra
- Distribuidor: Vivendi
- Idioma: Castellano (textos)
- Fecha prevista: Otoño 2004
- www.howevilareyou.com/

Evil Genius

Villanos de opereta

Si tú también estás harto de que Bond se salga con la suya, de que Fu-Manchú acabe mordiendo el polvo o de que el payaso de Austin Powers gane al simpático Dr. Maligno, no lo dudes, tú también eres un villano y éste es tu juego.

LAS CLAVES

- Tendrás que coordinar todos los detalles de una compleja organización criminal.
- Podrás construir y equipar tu propia base secreta.
- Tu red se extenderá por todo el mundo llevando a cabo los crímenes más atrevidos.
- Tendrás que enfrentarte a los más peligrosos agentes secretos.
- Todos los aspectos del juego tendrán un gran sentido del humor.
- Podrás diseñar trampas para que ningún intruso se cuele en tu base.

PRIMERA IMPRESIÓN

El crimen nunca fue tan divertido. Crear y organizar un imperio del mal es un desafío de "película".



Combinando elementos de gestión y de simulación, «Evil Genius» nos pondrá en la piel de un genio criminal que pretende hacerse con el control del mundo. La tarea, por supuesto, no será sencilla, porque los gobiernos de todo el planeta enviarán a sus mejores agentes secretos contra nosotros. Pero no tendremos nada que temer mientras nos mantengamos a salvo en nuestra inexpugnable base secreta, tengamos a nuestros fieles lugartenientes y, sobre todo, recordemos no revelar nuestro plan maestro al primero que nos pregunte.

CRIMINALES SIN FRONTERAS

«Evil Genius» estará ambientado en las películas de agentes secretos –James Bond o Austin Powers, vaya–, aunque aplicándoles una abundante carga cómica. Nuestro objetivo en el juego, como líderes de una organización criminal secreta, será crear un estructura de poder que nos permita dominar el mundo.

Para conseguirlo tendremos que construir una base secreta, defendiéndola de los ataques de las fuerzas de la ley, al tiempo que reclutamos secuaces y los enviamos a todos los países del mundo para que cometan fechorías en nuestro nombre.

Como es habitual en los juegos de gestión, todo está relacionado de una forma o de otra, de manera que cuanto mayor sea nuestra base más secuaces podremos contratar, cuantos más secuaces tengamos más fecho-

¿Sabías que...

...parte del equipo de «Evil Genius» participó en «Dungeon Keeper» y que por eso tienen muchos puntos en común?


Tendremos que crear desde cero una organización criminal capaz de extender el caos por todo el mundo.

¿A qué se parece?



Los Sims

Nuestros secuaces y los protagonistas de «Los Sims» se rigen por unas reglas similares.



Transport Giant

En «Transport Giant» también tenemos que construir un imperio, aunque en este caso es financiero.


Nunca faltará un poli listillo dispuesto a buscar la base secreta.


Defender nuestra base secreta de los continuos ataques de las fuerzas de la ley será todo un reto.


En el mapamundi señalaremos a nuestra próxima víctima.

> *Crea una organización criminal y domina el mundo. El peor de los villanos está aquí... ¡¡Tiembla Dr. Maligno!!*

rías realizaremos y cuantas más fechorías, más dinero y más prestigio, lo que a su vez se traducirá en mejores instalaciones defensivas para nuestra base y así hasta el infinito y más allá...

El sistema de control de «Evil Genius» será similar al de otros juegos de gestión, como los de la serie «Settlers». Vamos, que que nosotros no realizaremos las acciones directamente sino que indicaremos lo que debe hacerse y serán nuestros agentes, si están disponibles, los que las lleven a cabo.

La lista de opciones de construcción es enorme y abarca desde salas de entrenamiento de secuaces hasta prisiones, sistemas de seguridad y todo tipo de trampas contra intrusos a cuál más divertida y original.

LA GESTIÓN MÁS DIVERTIDA

De la misma manera, para realizar acciones criminales enviaremos agentes al país en cuestión, les diremos lo que tienen que hacer y luego seremos informados sobre si la acción ha tenido éxito o no, pero en ningún momento seremos testigos del crimen en cuestión.

El tono humorístico que está presente en todo el desarrollo de «Evil Genius» alcanzará también a su aspecto gráfico, pues Elixir ha empleado un acabado mitad dibujo animado mitad cómic de superhéroes, que resulta original y refrescante. El diseño de los personajes, sus animaciones y, por supuesto, los escenarios, están realizados con un sentido del humor envidiable que se mantiene en todo el juego.

Y es que, incluso si la gestión no es lo tuyo, harás bien en no perder de vista el desarrollo de «Evil Genius», un juego tan divertido como para que te olvides de los géneros y te lances sin pensártelo a la carrera del mal. ¿Verdad Mini-Yo? ■ **J.P.V.**

DEJA QUE ELLOS SE OCUPEN



◀ TUS SECUACES son fundamentales en tu organización, pues ellos hacen todo el trabajo sucio. Al comenzar serán simples peones pero después se harán más eficaces y podrán especializarse en distintas acciones.



◀ HAY UN SEGUNDO TIPO DE SICARIOS mucho más poderosos, que vendrían a ser algo así como tu mano derecha. El juego incluye doce de estas unidades, aunque sólo puedes tener un máximo de siete en plantilla.



- Género: Acción/Táctica
- Estudios/Compañía: Pivotal Games/SCi
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Septiembre 2004
- www.sci.co.uk

Conflict Vietnam

Pégate a mí, novato

Si ya es difícil resistir en Vietnam solo, ¿qué harás para que todos tus hombres sobrevivan?... Bueno, al menos no te van a complicar las cosas, estarán demasiado asustados.

LAS CLAVES

- El equipo es el protagonista del juego; no podrás dejar atrás a ningún miembro.
- Es acción táctica, sí, pero mucho menos complicada que en otros juegos del género.
- Cada soldado tiene distintas habilidades que podrán mejorarse con la experiencia.
- La utilización de armas fijas y vehículos será habitual en el juego.
- El comportamiento de los enemigos será realista y convincente.
- Hay fases de acción frenética y otras que requerirán jugar con mucha más cautela.

PRIMERA IMPRESIÓN

Importa sobrevivir, no vencer. Todos los tópicos de la Guerra de Vietnam llevados a la acción táctica.

La acción táctica vive un gran momento. Hay títulos para todos los gustos. Tantos y tan especializados que, a veces, se riza tanto el rizo que eso de tener que avanzar con sigilo o controlar a varios personajes, se acaba convirtiendo en una pesadilla si lo que buscas es simplemente diversión. «Conflict Vietnam» no parece tener ese problema y, sin embargo, sigue siendo acción táctica. ¿Qué cómo es posible? SCi parece haber dado con la fórmula.

AHORA EN VIETNAM

Esta tercera entrega de la serie «Conflict» respetará el estilo de los juegos anteriores pero cambiará de escenario –la acción ahora se trasladará a la Guerra de Vietnam– e incorporará ajustes en su diseño bien elegidos que hacen que, a priori, parezca el mejor juego de la serie.

CAMINO DEL INFIERNO

«Conflict Vietnam» nos propondrá conducir a un grupo de cuatro hombres a lo largo de catorce misiones. La campaña seguirá el curso de hechos históricos, pero salvo para los expertos, lo verdaderamente importante será que cada misión planteará objetivos muy diversos, en los que tendremos que defender o tomar posiciones, cruzar un campo de batalla en medio del fuego cruzado o huir de un campo de prisioneros. Para ello el juego nos ofrecerá una gran variedad de armas y vehículos de la época fielmente recreados.

LA VOZ DE LA EXPERIENCIA

El grupo estará formado por cuatro soldados rasos y aquí encontraremos una de las principales novedades del juego. Cada soldado tendrá habilidades pro-

¿Sabías que...

... muchas escenas famosas de películas, como la de la ruleta rusa de "El Cazador", están presentes en el juego?



Además de cumplir la misión, tendrás que proteger a tus hombres de los ataques del Vietcong.

¿A qué se parece?



Battlefield Vietnam

La ambientación, muchas armas y vehículos son idénticos en este juego de acción multijugador.



Hidden & Dangerous 2

También controlamos un grupo de soldados, pero éste es un juego bastante más complicado.


Sólo podrán llevar dos armas encima, pero habrá muchas.


A veces conviene ir con cuidado y eliminar a los enemigos antes que abrirse paso a lo Rambo.



Los escondites del Vietcong estarán plagados de trampas.

Controlarás a un grupo de soldados en plena jungla. Tendrás que improvisar. No hay plan que valga.

pias e irá acumulado experiencia con las misiones lo que modificará su perfil. Así podremos combinar a los personajes según sus habilidades para resolver los objetivos. La velocidad, la resistencia o la fuerza son sólo algunas de las muchas habilidades del perfil de cada personaje.

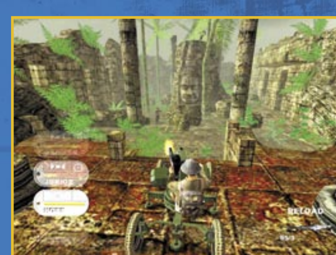
Cada soldado se podrá controlar individualmente, en primera o tercera persona, mientras que al resto podremos asignarles órdenes sencillas fácilmente. Por ejemplo, podremos hacer que el más silencioso avance a una posición y localice la mayor amenaza, para ordenar después a nuestro francotirador que la elimine mientras dejamos a los demás a cubierto.

PODRÍAS SER TÚ

Casi siempre tendremos poco tiempo para estrategias, así que habrá que improvisar. Eso sí, podemos convertir a nuestros soldados en verdaderos especialistas en cosas como desactivar las trampas del Vietcong, entre otras. Pero si hay una figura crucial, dentro del grupo, es la del médico. Y es por que, en el campo de batalla no podremos dejar atrás a ninguno de los cuatro soldados. Cuando uno de nuestros chicos caiga herido, se quedará esperando asistencia. El enemigo no podrá rematarle, pero tendremos sólo dos minutos para atenderle o la misión fracasará.

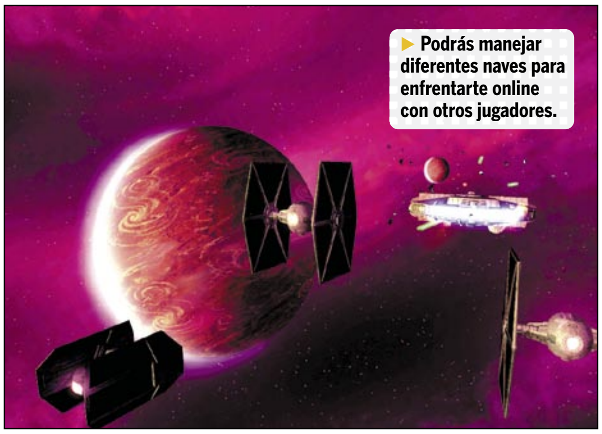
De acuerdo, todo esto no es muy realista. Pero en «Conflict Vietnam» jamás perderás puntos de experiencia y completar una misión sin bajas será un desafío diferente a lo que estamos acostumbrados. En realidad, nada estará perdido hasta el último momento. Siempre podremos recuperarnos y acabar la misión. Nada hay más frustante que ver como todo se va al traste por un pequeño error. Palabra de jugador ■ **S.T.M.**

ÉL CONDUCE Y TÚ DISPARAS


LOS VEHÍCULOS enemigos y las armas fijas aparecen por sorpresa en algunas misiones, obligándonos a agudizar el ingenio para destruirlos. Eso sí, una vez capturados puedes utilizarlos para devolver el golpe al Vietcong.


EL HELICÓPTERO, tan característico del Vietnam no podía faltar. El juego dedica una fase entera a este aparato. Pero tranquilo que no tendrás que pilotarlo, únicamente te ocuparas de las ametralladoras laterales.





Podrás manejar diferentes naves para enfrentarte online con otros jugadores.



Una vez comprada tu nave, la podrás mejorar con todo tipo de accesorios.



El detalle de los gráficos será increíble. ¡Es mejor que en las películas!

Expansión para Star Wars Galaxies

Jump to Light Speed

¡Explosiones en el espacio!

- Género: Rol Online
- Estudios/Compañía: LucasArts/Activision
- Distribuidor: Activision
- Idioma: Inglés
- Fecha prevista: Otoño de 2004
- www.starwarsgalaxies.com

¿Naves que explotan en el espacio? ¡Ah, bueno, que es Star Wars! Así, y siendo la nueva expansión de «Galaxies», entonces todo está bien...

LAS CLAVES

- Incluirá más de 100 misiones y diez regiones nuevas.
- Se podrán pilotar más de 15 naves clásicas.
- Se incluirán dos razas nuevas de personajes jugables, cuatro profesiones y nuevas especies alienígenas como NPC.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un gran paso en la recreación de Star Wars con alicientes de los que otros juegos online carecen.

Tenía que pasar. Y es que el universo de «Galaxies» estaba pidiendo a gritos una expansión como «Jump to Light Speed» que recuperara parte del espíritu de las películas de la trilogía original.

Esta ampliación se plantea como una atractiva combinación de la estructura de juego de rol online de «Galaxies» y un diseño de acción casi arcade, heredero de juegos como la mítica serie «X-Wing», aparecida en los 90.

«Jump to Light Speed», en pocas palabras, te permitirá acceder a naves de todo tipo: carga, combate y transporte para moverte por nuevas áreas y, si así lo quieres, enfrentarte con otros jugadores o con naves controladas por la Inteligencia Artificial, bien sea imperiales o rebeldes. Algo que, ¡caramba!, es la pura esencia de Star Wars se mire como se mire.

Más Star Wars que nunca. Toda la esencia de «Galaxies» combinada con la mítica serie «X-Wing»

ATRACTIVA COMBINACIÓN

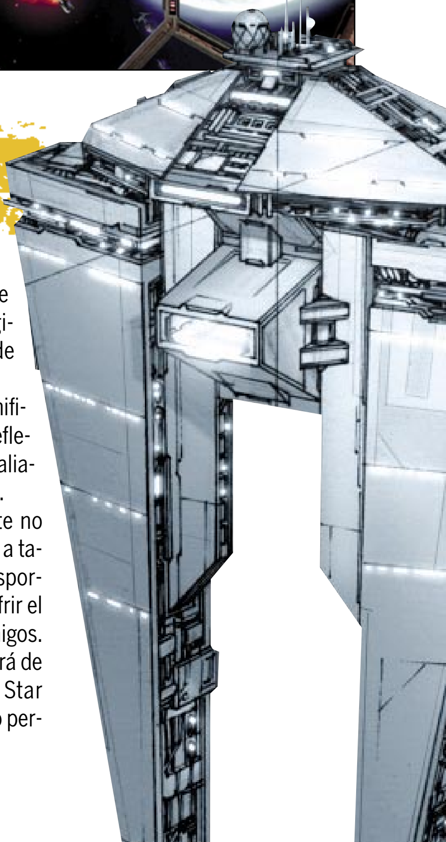
Sin embargo la expansión no deja de lado su vertiente de rol. El acceso a determinadas naves sólo será posible gracias a la experiencia que posea tu personaje. Y también podrás mejorar las naves, en mayor o menor medida, en virtud de su nivel.

No sólo eso. Podrás obtener ganancias, mejorar habilidades y aumentar niveles de experiencia que se incorporarán de manera automática al original cuando dejes el área de juego de la expansión.

Pero el apartado más significativo es el combate. Los reflejos serán vitales y buscar aliados una opción importante.

Ahora bien, si el combate no es lo tuyo podrás dedicarte a tareas comerciales o de transporte, pero no te librarás de sufrir el acoso de potenciales enemigos.

«Jump to Light Speed» hará de «Galaxies» un juego más Star Wars que nunca. Procura no perderle la pista. ■ F.D.L.

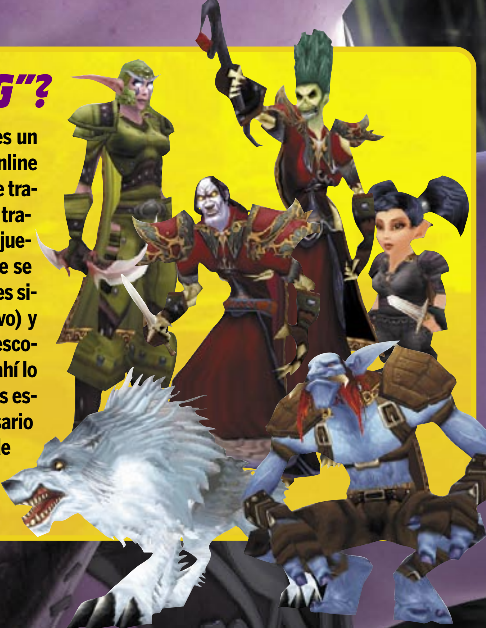


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¿QUÉ ES UN "MMORPG"?

NO ES FÁCIL DEFINIR BREVEMENTE lo que es un MMORPG (siglas inglesas para Juego de Rol Online Persistente Multijugador Masivo). Básicamente, se trata de juegos a los que se accede exclusivamente a través de Internet (de ahí lo de online), puesto que el juego se ejecuta en uno o varios servidores a los que se conectan cientos o incluso miles de otros jugadores simultáneamente (de ahí lo de multijugador masivo) y que, por lo tanto, sigue en marcha cuando tú te desconectas, como si de un mundo real se tratase (de ahí lo de persistente). Otra característica común a todos estos juegos es que, además de su precio, es necesario pagar una cuota mensual –de la que en el caso de «World of Warcraft» no se conoce todavía su importe– para poder acceder a ellos.





▲ **SEIS CIUDADES, A CUAL MÁS GRANDE.** Cada raza tiene su propia capital, menos los gnomos y los trolls que las comparten con enanos y orcos.



El mundo a tus pies

World of Warcraft

Todo el mundo habla de los juegos online persistentes pero, en realidad, son muy pocos los que juegan. Si tú también llevas años esperando uno por el que merezca la pena enfrentarse a los problemas de conexión, de idioma y de precio tus plegarias están muy cerca de ser respondidas.

- **Género:** Rol Online
- **Estudios/Compañía:** Blizzard/Vivendi
- **Distribuidor:** Vivendi
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Finales de 2004
- **www.worldofwarcraft.com**

La expectación que ha creado «World of Warcraft» a su alrededor es casi palpable. El sello de Blizzard, el tirón de la legendaria serie «Warcraft»... todo hace de éste uno de los juegos más esperados por los aficionados a los juegos online. Micromanía está participando en su "beta testing" y aunque, lógicamente, todo el sistema de juego está todavía siendo sometido a múltiples cambios y ajustes, lo que estamos viendo nos habla ya a las claras de un juego que posee todos los requisitos para revolucionar este joven género y llevarlo por vez primera hasta el gran público.

DE VUELTA A AZEROTH

«World of Warcraft» está ambientado en el mismo universo de la serie «Warcraft» y reproduce el enfrentamiento entre los ejércitos de la Alianza y las fuerzas de la Horda. La acción se desarrolla cuatro años después de lo acontecido en «Warcraft III» pero, por lo demás, la reproducción del mundo de Azeroth es milimétrica. Cualquiera que haya jugado a esta popular serie sentirá, nada más comenzar, que ha entrado en el mundo de Azeroth. Las unidades, los enemigos, las localizaciones, los personajes... todo es perfectamente reconocible en el primer vistazo al juego.

La magia del rol online persistente se une al gigantesco universo de «Warcraft» en un juego sin límites

La primera gran decisión que hemos de tomar al comenzar a jugar es elegir nuestro bando, una decisión fundamental porque mientras juguemos sólo podremos relacionarnos con jugadores que pertenezcan a nuestra misma facción. Además del bando, claro, hemos de elegir nuestra raza y clase de personaje. Las fuerzas de la Alianza están formadas por humanos, elfos nocturnos, enanos y gnomos, mientras que en la Horda militan orcos, trolls, tauren y muertos vivientes. ▶▶

LAS CLAVES

- Será juego de rol online ambientado en el universo de la serie «Warcraft».
- Podremos optar entre ocho razas y nueve clases de personaje diferentes.
- El sistema de misiones garantizará la variedad de opciones de juego.
- Incluirá un completo sistema de comercio entre jugadores.
- 35 regiones diferentes se unirán para formar un mundo gigantesco.
- Promete ser el más sencillo de los juegos de rol online actuales.
- Es casi seguro que no estará traducido al castellano.
- Todavía no se sabe a cuánto ascenderá la cuota mensual.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una nueva dimensión. Está llamado a ser el primer juego online persistente capaz de llegar al gran público.



▲ **UNA PELEA LIMPIA.** Los combates resultan muy sencillos pues sólo hemos de decidir qué ataques especiales queremos usar y cuándo.



▲ **Y YO CON ESTOS PELOS...** A la hora de crear nuestro personaje contamos con una gran cantidad de opciones para personalizar su aspecto físico.



▲ **TOMA EL CONTROL.** El juego se controla a través de un sencillo sistema de iconos y botones. Todo está perfectamente explicado para que no haya dudas.



▲ **CADA REGIÓN, UN MUNDO.** La ambientación es diferente en cada una de las regiones. A lo largo y ancho de Azeroth podemos encontrarnos con desiertos, montañas, junglas, praderas, bosques... todo lo que puedas imaginar.



▲ **DE LA MAR, EL MERO.** Las criaturas de cada región están determinadas por el tipo de terreno. Así, en la sabana es fácil toparse con avestruces, cebras o leones.



▲ **MENUDO BESTIARIO.** El catálogo de enemigos es enorme. No falta ninguno de los monstruos clásicos.



▲ **COMPRA Y VENTA.** Los comerciantes, repartidos por todo el mundo, garantizan el suministro de equipo.

ECHANDO LA VISTA ATRÁS



» **«ULTIMA ONLINE»** fue el primer juego del género, tal y como los conocemos hoy en día. Un auténtico pionero. Sus gráficos 2D isométricos y una ambientación basada en el rico universo de la serie «Ultima» encontraron un público fiel entre el sector más "hard" de los roleros.



» **«EVERQUEST»** fue el siguiente juego en atraer la atención del público de forma masiva. Sus grandes bazas han sido la utilización –por primera vez– de un entorno totalmente 3D y la continua introducción de expansiones. Ha conseguido mantener su vigencia durante más de cinco años.



» **«STAR WARS GALAXIES»** ha sido el último gran contendiente en saltar al ring online. Su gran baza es ser Star Wars. Su gran handicap estuvo en una aparición muy precipitada con gran carencia de contenidos. La avalancha de expansiones, eso sí, está por fin dándole buena forma.

▸▸ En cuanto a las clases, podremos optar entre que nuestro personaje sea guerrero, paladín, cazador, ladrón, mago, warlock, clérigo, druida o shaman, aunque no todas las clases estarán disponibles para todas las razas; así que no podremos, por ejemplo, crear un muerto viviente paladín.

EL EFECTO BLIZZARD

Una vez creado nuestro personaje comenzamos a jugar y, nada más hacerlo, nos damos cuenta de que éste es un juego de Blizzard, con todo lo que ello conlleva en términos de atención por el detalle.

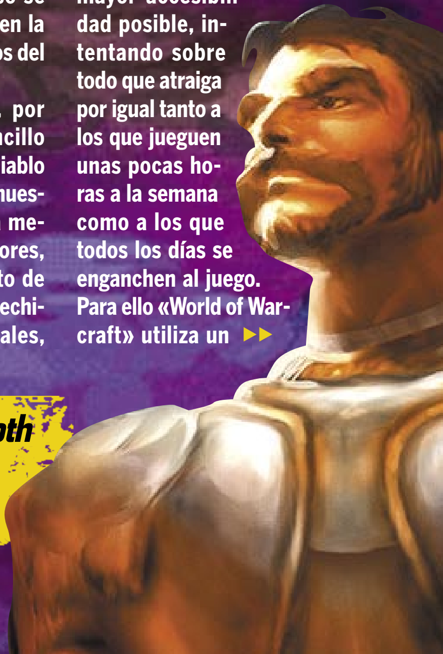
Lo primero que aprecias es su impresionante acabado gráfico. Te sobrecoge el nivel de detalle de los escenarios, el colorido y la variedad de los modelos y, en general, ese aire de dibujo animado de «Warcraft III». Pero esa es sólo la primera impresión. En cuanto rascas un poco te das cuenta de que hay algo más que lo hace diferente: la inmediatez de su sistema de juego.

«World of Warcraft» está pensado para que cualquiera, incluso quién no haya jugado nunca a un juego de este tipo, pueda jugar sin problemas y eso se nota incluso en una beta en la que centenares de aspectos del juego están ajustándose.

El sistema de control, por ejemplo, es casi tan sencillo como pueda serlo el de «Diablo II». Así, el movimiento de nuestro personaje se controla mediante el ratón y los cursores, mientras que para el resto de acciones, como ataques, hechizos o habilidades especiales, usamos un sistema de iconos y barras de tareas asociadas a atajos de teclado.

De este modo cualquier acción puede ser realizada con sólo pulsar sobre el botón correspondiente con el ratón o pulsando la tecla asociada. Más sencillo imposible.

En cuanto al sistema de juego, se está buscando también la mayor accesibilidad posible, intentando sobre todo que atraiga por igual tanto a los que jueguen unas pocas horas a la semana como a los que todos los días se enganchen al juego. Para ello «World of Warcraft» utiliza un ▸▸



Recorre las enormes tierras de Azeroth luchando como un miembro más de la Alianza o de la Horda



▲ **¿SALGO YA, MISTER?** Los entrenadores nos dan acceso a nuevas habilidades cada vez que subimos de nivel a cambio de una cierta cantidad de dinero. Debemos buscar, eso sí, uno que pertenezca a la misma clase de personaje que nosotros.



▲ **SOLO NO PUEDES...** Los grupos de jugadores, con hasta cinco miembros, resultan imprescindibles para enfrentarse a los enemigos más poderosos del juego.

UN JUEGO PARA TODOS



» **LA CLARIDAD DE SUS OBJETIVOS ES UNA DE LAS CLAVES.** Algo que lo diferencia de otros juegos del mismo tipo. El diseño de misiones y objetivos siempre está claro como al agua, para que en todo momento sepas lo que tienes que hacer y cómo. De esta forma nunca tienes la sensación de estar perdido, como pasa en otros juegos online, sin saber muy bien qué hacer.

» **COMPÁRALO CON OTROS JUEGOS ONLINE.** Verás que el desarrollo de tu personaje también es muy sencillo. Algo de agradecer si, por ejemplo, te fijas en todo lo que necesitas hacer para ser un Jedi en «Star Wars Galaxies». Y otro punto fuerte es su tecnología. Su calidad visual permite que sus requisitos sean mucho menores que los del esperado «EverQuest 2», más realista pero que necesitará un auténtico maquinón para funcionar bien.

» **EL IDIOMA SIGUE SIENDO UN PROBLEMA.** El inglés manda en los juegos online. Aunque poco, algo tendrás que chapurrear. Pero su sencillo sistema de juego y la numerosa comunidad de usuarios españoles –que ya juegan en la versión beta de prueba– harán que esta necesidad sea menos relevante que en otros juegos.

OFERTA Y DEMANDA



» **EL COMERCIO ENTRE JUGADORES** es un aspecto fundamental en un juego de este tipo y Blizzard se está asegurando de potenciarlo, ofreciendo todo tipo de facilidades para que los jugadores puedan intercambiar tanto los objetos obtenidos explorando y combatiendo monstruos, como los que ellos mismos hayan creado.

» **LOS CANALES DE CHAT** son el lugar elegido para hacer negocios. Luego, una vez alcanzado un acuerdo, basta con que los dos personajes se encuentren en algún lugar del mapa. Entonces pueden abrir una ventana cada uno, colocar en ellas los objetos y el dinero que se haya acordado e intercambiarlo.

» **SI LA DISTANCIA ES UN PROBLEMA** se puede utilizar el original sistema de correo del juego. Basta con acudir a cualquiera de los muchos buzones repartidos por todo los mapas, y colocar los objetos que se desean vender. A través de estos buzones podemos enviar cartas, dinero, objetos e incluso paquetes contra reembolso si queremos asegurarnos de que el envío sólo es entregado si el destinatario se "rasca el bolsillo".



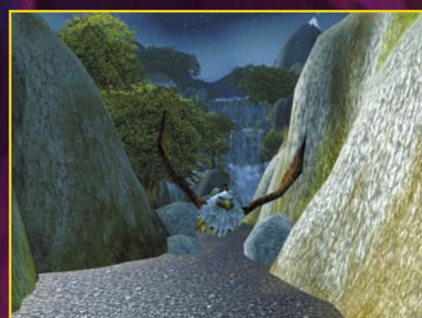
▲ CON UNO DE TU TAMAÑO. Al igual que nosotros, los enemigos también tienen su nivel. Lógicamente debemos buscar los que estén en un rango similar al nuestro.



▲ A MANDAR, QUE "PA" ESO ESTAMOS. Cumplir las misiones que nos encargan es la forma más rápida de ganar experiencia. Además, si las realizamos con éxito obtendremos también dinero y objetos mágicos.



▲ MENUDO ESPECTÁCULO. Los efectos visuales abundan en el juego aunque todavía están siendo mejorados. Con cada nueva versión de la beta son más espectaculares.



▲ DÍA Y NOCHE. La luz y la sombra se alternan en el juego en tiempo real, en ciclos de 24 horas.



▲ MÓJATE. El agua no es sólo un adorno pues podemos bucear e incluso combatir bajo la superficie.

VIAJE CON NOSOTROS



» PARA DESPLAZARSE de un lugar a otro el "procedimiento estándar" es, claro, ir andando. Pero el tamaño gigantesco de Azeroth no hace recomendable este método para viajar a las regiones mas distantes.

» LAS MONTURAS son la primera opción para recorrer largas distancias. Cada raza tiene la suya. Desde los lobos de los orcos hasta las avestruces mecánicas de los gnomos. Eso sí, para usarlas hay que tener un nivel muy elevado y pagar una cantidad monstruosa de dinero.

» LAS RUTAS AÉREAS son necesarias cuando se quiere viajar de una región a otra en muy poco tiempo. En cada mapa hay un punto de partida de monturas aéreas (grifos en la Alianza, murciélagos gigantes en la Horda) que por un precio asequible te llevan a una región vecina.



►► sistema de misiones –"quests" en inglés– que nos van encargando muchísimos personajes a lo largo del juego y que son el modo más rápido para que suba el nivel del personaje.

La enorme variedad de misiones diferentes que podemos encontrar será lo que garantice que cualquier jugador encontrará su hueco en el juego, independientemente de si le gusta más el rol, la exploración o el combate puro y duro...

El sistema de juego utiliza una combinación de iconos y botones realmente sencilla y accesible

Habrá misiones de búsqueda de objetos, de matar a un determinado número de enemigos, de exploración, de escolta, de aniquilar jefes, individuales, para grupos, específicas para cada raza o clase,... y así hasta completar una larguísima lista.

DE TÚ A TÚ

Las relaciones entre los jugadores, uno de los pilares de los MMORPG, también estarán muy cuidadas en «World of Warcraft». El juego incluirá en su interfaz la posibilidad de chatear, con canales públicos y privados, y de comerciar entre jugadores. Igualmente, se está trabajando en un elaborado sistema postal e incluso un sistema de subastas.

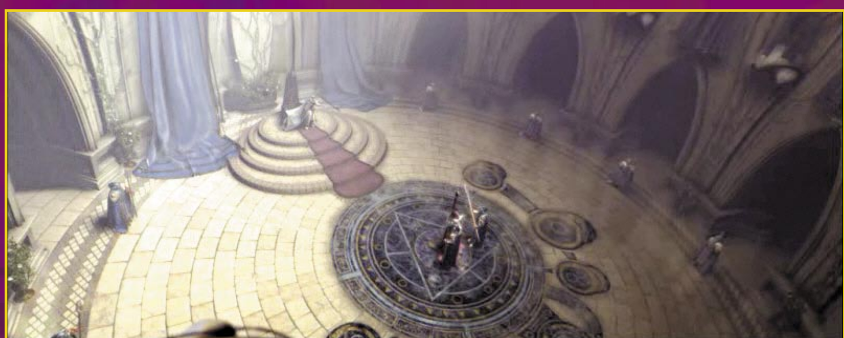
Dentro de este apartado uno de los aspectos que más preocupa a los jugadores es la posibilidad de combatir los unos con los otros, el siempre polémico tema del PvP (player vs player). Blizzard ha tirado por la calle del medio y ha creado dos tipos de servidores para que cada jugador pueda optar por la opción que más le guste. En los servidores PvP los jugadores podrán luchar libremente entre ellos, mientras que en los otros servidores los jugadores sólo podrán ser atacados si ellos mismos lo permiten.

DENTRO DEL LABERINTO

El otro de los aspectos fundamentales en un MMORPG es la ambientación, porque de ella

¡¡Mira y compara!!





▲ **COMO DOS GOTAS DE AGUA.** La ambientación del universo «Warcraft» no podía ser más fiel. Comprobad sino estas dos imágenes. Se trata de la sala del trono de Lordaeron, antigua capital humana. Pero la de debajo está tomada en «Warcraft III», antes de su caída, y la de arriba en «World of Warcraft», ya ocupada por los no muertos.

HAY QUE GANARSE EL PAN

LAS CLASES DEL PERSONAJE se ven complementadas en «World of Warcraft» por un sistema de habilidades secundarias –o "trade skills"– tales como herbalismo, alquimia, herrería, minería, cocina y un largo etcétera. Estas habilidades, comunes a todos los personajes, no sólo permiten producir objetos para utilizarlos o venderlos a otro jugadores sino que, sobre todo, individualizan al personaje con respecto a los otros miembros de la misma clase.

PARA ADQUIRIR UNA DE ESTAS HABILIDADES tendremos que encontrar un entrenador, controlado por el ordenador, y pagarle con puntos de skill, que ganamos en función de los enemigos que matemos.



ASOCIADAS A CADA HABILIDAD hay siempre "recetas" que nos enseñan nuevas formas de usarla como, por ejemplo, nuevos platos para el cocinero, nuevas armas o armaduras para el herrero. Estas recetas podemos comprarlas a los entrenadores pero algunas de ellas sólo aparecerán como recompensas al completar una misión o matando a ciertos enemigos.



depende en gran medida la sensación de inmersión que tengamos al jugar. Y si en «World of Warcraft» el universo original es perfectamente reconocible y muy detallado el realismo de todos los elementos no se queda tampoco atrás.

Cada región del juego representa un tipo de terreno diferente y lo hace con un nivel de detalle y una calidad que hace que resulte original y distinto a todos los demás. Desde los desiertos hasta las praderas, desde la sabana hasta los pantanos, pasando por bosques de todo tipo o terrenos volcánicos, costeros. A esto ayuda, claro, un motor gráfico excepcional, que seguramente todavía tendrá que experimentar ajustes y mejoras pero que ya muestra cualidades muy interesantes.

GRANDE ENTRE LOS GRANDES

«World of Warcraft» está previsto para final de año pero con Blizzard nunca se sabe. Ahora las actualizaciones se suceden en esta fase beta y el juego experimenta nuevos ajustes y novedades. Pero incluso así, y sabiendo que es casi imposible que llegue a salir una versión en castellano, promete ser mejor que la mayoría de los MMORPG que están en marcha. La próxima llegada de «EverQuest 2» o «Final Fantasy XI» promete aumentar la competencia y eso es una buena noticia para todos los jugadores. Todavía es pronto pero estamos impacientes. ¿Vosotros no? ■ J.P.V.



Se crearán dos tipos de servidores distintos para que cada jugador decida si quiere o no combatir contra otros jugadores

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.



La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

A B C D E F G H I J K

A. DISCRIMINACIÓN
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES



¡Por todos los diablos!

Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada

Ya sabes que lo de llevarse un buen juego de rol a la boca cada día está más complicado. Así que no es de extrañar que un titulazo como «Sacred» se haya aupado al número uno de ventas en cuanto ha salido a la calle. Pero, ¿cuáles son las claves que le han permitido colocarse en lo más alto?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ascaron
- **Distribuidor:** FX Interactive **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** sacred-game.com Sencilla pero bastante completa en contenidos e información.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Nº de regiones:** 16
- **Nº de personajes:** 6
- **Nº de enemigos:** 16 clases.
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 3
- **Nº de jugadores:** 16
- **Conexión:** Internet y red local.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2000+ Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4200 128 MB, Radeon 9600 Pro 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ ¡Ah, los portales mágicos! Gracias a ellos te ahorras horas –bueno, mucho tiempo– para viajar de un extremo a otro de Ancaria.



▲ Pocas veces te vas a encontrar un interfaz tan completo como éste. Por ejemplo, el color de los enemigos te indica lo peligrosos que pueden ser.



▲ Pues no, tu caballo no es sólo un medio de transporte, sino que además te permite realizar ataques especiales. ¡Arre, Tatano!



▲ ¿Quieres salvar Ancaria? Más te vale, para eso te pagan el jornal de héroe... Pero ya puedes ir ganando poder, habilidades y tesoros por el cámino, porque enfrentarse a un bicho como el de la imagen no es moco de pavo.



▲ Cada uno de los héroes es diferente a los demás. Aunque ya imaginarías que un serafín no iba a tener mucho que ver con una vampiresa, ¿no?

Rol, fantasía heroica, acción en tercera persona y mucha, mucha jugabilidad... ¿te suena la receta? Seguro que sí, porque es la de clásicos como «Diablo» o «Dungeon Siege». Receta que Ascaron y FX presentan de nuevo en «Sacred», que parte de la misma idea y la mejora, hasta conseguir un título apasionante que podemos definir como el gran sucesor de esos grandes clásicos.

EL MUNDO EN PELIGRO

«Sacred» tiene lugar en el reino de Ancaria, dominado por la paz hasta que el nigromante de turno falla en la invocación de un terrorífico demonio y lo libera para extender el Mal sin freno.

La referencia



Diablo 2

- ▶ **El sistema de juego es muy similar** aunque con diferencias en las habilidades especiales.
- ▶ **Los personajes en 3D** de «Sacred» superan de largo la calidad de los diseños 2D de «Diablo 2».
- ▶ **«Sacred» ofrece más de todo.** Más enemigos, más personajes, mapas mucho más grandes, miles de objetos, posibilidad de diseñar combos, más misiones...

El reino de Ancaria está al borde del caos. ¿Serás tú el héroe que acabe con las fuerzas del Mal?



Y, ¿qué pasa ahora? Pues que, como mandan los cánones, te toca asumir el papel de héroe e impedir la destrucción del mundo. Sí, sí, ya sabemos que la historia no rebosa originalidad... ni falta que le hace, la verdad.

UN JUEGO INMENSO

Lo más llamativo de «Sacred» es la enorme variedad y libertad que ofrece. Puedes elegir tu personaje entre seis categorías: gladiador, mago, vampiresa, elfo oscuro, elfo del bosque y serafín. Cada una cuenta con una larga lista de poderes y habilidades, así que dependiendo de lo que elijas te enfrentas al juego de un modo u otro.

La aventura te ofrece cientos de misiones secundarias que puedes realizar o no, según se te antoje, miles de objetos para encontrar o comprar y uno de los mapas más grandes que he- ▶▶





▲ Dependiendo del personaje que elijas, el comienzo de la aventura es diferente, aunque poco a poco el guión se unifica.



▲ Controlar todo en «Sacred» es de lo más sencillo. Sólo necesitas el ratón, un par de atajos de teclado y, ¡ale hop!, en diez minutos estarás matando orcos como si llevaras toda la vida metido en esto de ser héroe.



▲ Durante la aventura te puedes encontrar con otros guerreros que te echen una manita –que siempre viene bien– en algunas misiones. Eso sí, no puedes controlarlos directamente.



▲ Aunque el juego te ofrece tres niveles de zoom diferentes, para afinar la vista todo lo que quieras, el más cercano no es demasiado práctico a la hora de explorar los mapas.

HABILIDADES MUY ESPECIALES



UN HÉROE COMO NO HAY DOS. Artes de combate y combos juegan un papel fundamental para personalizar a tu personaje. Las artes se aprenden al conseguir runas. Las puedes comprar en una tienda o arrebatárselas a un enemigo. Si fusionas cuatro de estas artes en una sola obtienes un combo. Para activarlos debes visitar a los maestros de combate, que los fabrican por un módico precio.

►►mos visto nunca. Gracias a esto «Sacred» se convierte en un juego que garantiza horas y horas de diversión.

¡EN ACCIÓN!

Elegido tu héroe y comenzada la aventura, te das cuenta que cada personaje comienza el juego en distintos puntos del mapa.

A medida que avanzas el guión se unifica en una línea común. Hasta llegar a eso, has de explorar Ancaria hasta el último centímetro. Para ahorrarte tiempo y esfuerzo, puedes comprarte... ¡un caballo! Eso ya es un puntazo pero, además, desde su grupa puedes realizar ataques especiales. Algo único.

Debes hablar con personajes que te encarguen todo tipo de misiones, combatir contra miles de enemigos, despachar criaturas –tan imprescindibles en un juego de rol– como enormes dragones y "desfacer entuertos" a diestro y siniestro.

SENCILLO Y DIVERTIDO

Llevar a cabo todo esto no parece fácil, pero la práctica demuestra justo lo contrario.

El interfaz elegido combina un amplio inventario y unos sencillos menús, desde los que acceder a las ha-





▲ Hay una enorme variedad de ambientes, criaturas y objetos en «Sacred». Te puedes pasar horas y horas sólo explorando en su totalidad las dieciséis regiones que componen el mapa.



▲ En las ciudades de Ancaria te puedes tomar un respiro entre tanta lucha contra el mal. También puedes visitar al herrero, al maestro del combate, comerciar, comprar caballos y ayudar a sus habitantes. Vamos, que no te aburres.



▲ James Bond tiene un Aston Martín; tú tienes un caballo. No es lo mismo pero, oye, siempre es bastante mejor que ir andando.

Seis héroes para elegir, combos de todo tipo, un reino que salvar y cientos de misiones. Más variedad, imposible.

bilidades del personaje. Todo se controla con una barra de iconos, el ratón y, si quieres, unos cuantos atajos de teclado.

Pero las habilidades son la verdadera salsa del juego. Cada héroe tiene acceso a unas runas –únicas e intransferibles– que definen sus artes de combate. Mezclándolas como quieras puedes crear "combos". Estos ataques combinados personalizan tu héroe y hay cientos de variaciones, de modo que puedes cambiarlas y jugar una partida tras otra y siempre habrá algo diferente. Por añadidura, el orden de las misiones es aleatorio en cada partida. O sea, que «Sacred» te ofrece meses de juego probando cosas nuevas.

UN CONJUNTO COLOSAL

En su parte técnica «Sacred» cumple con nota. Combina escenarios renderizados con modelos en 3D. Sus gráficos ofrecen un elevado nivel de detalle y efectos visuales de todo tipo.

Además, dispone de un servidor exclusivo para España en el modo multijugador y una localización soberbia. Es completo, variado y jugable a más no poder. Un desafío genial. ■J.M.H.

Alternativas

- **Caballeros de la Antigua República**
  Rol puro y duro, en un juegazo ambientado en Star Wars.
  ▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 94
- **Dungeon Siege**
  Un gran juego que mezcla acción y rol de manera magistral. Y también heredero de «Diablo»...
  ▶ Más inf. MM 89 ▶ Nota: 85

IMPOSIBLE PERDERTE



EL MAPA DE ANCARIA es un elemento imprescindible para no perderte en este gigantesco mundo. En él puedes consultar la ruta que has seguido desde el comienzo de la aventura, así como tu situación en cada momento. Además, marca los destinos de las nuevas búsquedas y misiones que vas obteniendo.

Nuestra Opinión

UN DESAFÍO DE LEYENDA. *Elige un héroe y... ¡a salvar el mundo! Un juego de rol de lo más sencillo y divertido, con más objetos, misiones, habilidades y hechizos de los que nunca hayas visto. Simplemente imprescindible.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Puedes jugar, literalmente, durante meses sin aburrirte.
- Hay miles de posibilidades para cada personaje, variando sus habilidades.
- La sencillez de su interfaz es total. Y la cantidad y variedad, abrumadora.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Sí, de acuerdo, está claro que, original, original, no lo es mucho.

MODO INDIVIDUAL — 92

▶ *PUEDES JUGAR UNA Y OTRA VEZ. La campaña te ofrece partidas completamente diferentes entre sí. Pocos juegos tienen una vida tan larga.*

MODO MULTIJUGADOR — 95

▶ *COMPLETÍSIMO. Jugar la campaña principal con tus compañeros es una auténtica pasada. Además, hay otros dos modos, y servidores españoles exclusivos.*

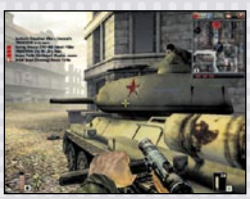
JUEGO RECOMENDADO



La guerra es cosa de hombres

Joint Operations: Typhoon Rising

La referencia



Battlefield Vietnam

- **«Joint Operations» tiene más mapas** y son más grandes, pero tiene menos vehículos y son menos realistas.
- **Tecnológicamente ambos son muy similares,** aunque nuestra referencia es mucho más exigente en cuanto a requisitos.
- **«Joint Operations» es más difícil** de dominar y exige un mayor trabajo en equipo para avanzar.

Así que eres todo un veterano, curtido en mil batallas, ¿verdad? Pues espera a entrar en una con 150 jugadores simultáneos... Pero cuidado, porque en la guerra moderna no hay sitio para los héroes. O juegas en equipo o volverás envuelto en roble.

El planteamiento de «Joint Operations» no puede ser más sencillo. Es un juego de acción de ambientación realista, pensado para ser jugado en modo multijugador y en el que todo se desarrolla como lo haría un conflicto bélico de verdad: dos bandos, un mapa abierto con puntos de control estratégicos y un listado de objetivos que cumplir con la ayuda de vehículos, puntos de "recarga" y puestos de artillería fijos.

La diferencia con otros títulos de acción estriba en el factor cooperativo y es que los jugadores deben coordinarse para decidir sobre la marcha qué puntos atacar o defender. "Ah, un «Battlefield»", estaréis pensando, y no andáis desencaminados, pero eso no es todo, porque «Joint Operations» incluye también un buen puñado de ideas originales.

ENTRANDO A MATAR

En total «Joint Operations» dispone de cuatro modos de juego: "avanzar y asegurar", en el que hay que conquistar y controlar puntos marcados, "combate mortal", donde sólo debemos matar al enemigo, "rey de la colina", donde existe un punto cen-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y manuales))
- **Estudio/Compañía:** Novalogic/Novalogic
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** **www.jointopsthegame.com** Información general, descargas y faqs, falta un foro oficial.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Clases disponibles** 6
- **Modelos de soldados:** 11
- **Facciones disponibles:** 2
- **Número de mapas:** 30
- **Número de armas:** 39
- **Número de vehículos:** 21
- **Multijugador:** Sí **Modos:** 4
- **Jugadores simult.:** Hasta 160

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2600+
- **RAM:** 1024 MB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 PRO
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Modem 56,6 Kbps, RDSI

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:**2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9800 GeForce FX 5950
- **Conexión:** ADSL



▲ Con hasta 80 jugadores a la vez en cada bando los combates en «Joint Operations» son una completa locura. Todo es tan real y tan gigantesco que tienes la sensación de estar metido dentro de una película.



▲ Los ciclos noche-día se alternan e influyen a la hora de afrontar la partida.



▲ Desde médico hasta francotirador, podemos ser lo que queramos.



▲ La cooperación entre jugadores es un aspecto fundamental de la jugabilidad de «Joint Operations». Si no trabajas en equipo con tus compañeros no vas a durar aquí ni cinco minutos.



▲ A la hora de montar en un vehículo podemos elegir si queremos hacerlo como piloto, artillero o simplemente como pasajero.

tral que debemos controlar durante el mayor tiempo posible y un cuarto modo "cooperativo" para combatir contra el PC.

El sistema de juego funciona de forma muy intuitiva, gracias al mini-radar incluido y a las teclas de acceso rápido. Hay también un sistema de comunicación a base de órdenes automáticas, tales como "¿necesitas que te lleve?" o "ienemigo a la vista!", que facilita la coordinación de los ataques, algo vital en un juego como este.

El interfaz, por su parte, también está muy bien depurado. En un espacio reducido se las apaña para mostrarnos nuestra salud, los mensajes de combate, la posición de los objetivos y cualquier otro dato que necesitemos.

Pero, sin duda, la característica más destacada, en la que pulveriza todos los records de la competencia, son sus gigantescas dimensiones, y es que nos permite jugar en servidores con más de 100 jugadores sin problemas de ningún tipo, en escenarios que son enormes y que reproducen zonas de más de 50 Km^2.

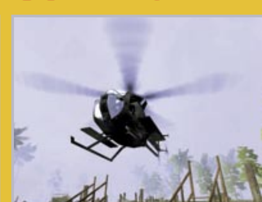
En este sentido es de mucha ayuda el gran trabajo reali- ▶▶



Su principal baza es que ofrece gigantescos combates multitudinarios entre cientos de jugadores

VEHÍCULOS IRREGULARES





LOS VEHÍCULOS SON EL PUNTO FLACO DEL JUEGO. No es que estén mal hechos, más bien al contrario; gracias a las capacidades de DirectX 9.0 y los píxel shaders, encontramos barcazas, hovercrafts, jeeps y toda clase de bestias metálicas con un realismo asombroso. El problema es que van acompañados de una física ficticia y un manejo simplificado, lo que desentona bastante con la sensación de simulación del juego. Esto puede apreciarse en el pilotaje de helicópteros, idéntico al control de un jeep excepto por el regulador de altitud.

LOS PROBLEMAS GRÁFICOS son otro invitado molesto a bordo, pues los polígonos que forman el terreno se mezclan constantemente con los que forman parte de los vehículos. También sorprende el hecho de que casi todos ellos se usan más como medio de transporte que de ataque.



▲ Los escenarios son sencillamente descomunales, así que si no quieres gastarte una fortuna en suelas de zapato lo mejor es usar el amplio repertorio de vehículos incluidos en el juego para los desplazamientos.



▲ La vegetación es densa y abunda en todos los escenarios, lo que ofrece un factor táctico muy importante como cobertura de francotiradores.



▲ Un solo tiro bien colocado y serás un fiambre. Deja de exhibirte en tu barquito y ponte a cubierto, insensato.



▲ El juego permite transportar vehículos dentro de otros vehículos. ¡Cómo en la vida real!

Si no se tiene experiencia lo llevaremos claro. Lo normal será caer bajo el fuego de nuestros propios compañeros

▶▶ zado en el apartado gráfico y es que, a pesar del enorme número de unidades implicadas, el juego apenas se ralentiza. Es cierto que las texturas podrían ser más detalladas, pero gracias al uso de efectos, tales como el "píxel shader", todos los objetos poseen un notable realismo.

¿SÓLO PARA EXPERTOS?

Pese a todas estas cualidades positivas, éste es, sin duda, un juego para jugadores expertos, que requiere de una cierta veteranía para ser disfrutado en su totalidad. Así, a pesar de que existe un tutorial que explica los conceptos básicos en una especie de modo individual, la inteligencia artificial es tan mala que poco se puede aprender en él.

Además, el sistema de daños es muy poco generoso y nos obliga a ir con pies de plomo. De lo contrario una sola bala puede acabar con los esfuerzos de una incursión largamente planeada. Por esto mismo, la coordinación y la precisión debe ser máxima y eso resulta difícil cuando hablamos de hasta 80 miembros simultáneos por equipo. Lo que suele pasar es que los más veteranos se organizan en pelotones independientes y muy eficientes, mientras que los novatos se desperdigan por el mapa y, al final, caen muertos por el propio fuego de sus compañeros.

Por otra parte y como suele suceder en este tipo de juegos centrados en el apartado online, todavía existen algunos "bugs" que deben ser solucionados, como salidas fortuitas al escritorio o desconexiones del servidor, pero Novalogic ha prometido resolverlos en breve. Si se hace así, «Joint Operations» se confirmará como un serio candidato al trono dentro de su género y, claro está, como una referencia imprescindible para los aficionados a la acción multijugador. ■J.M.H.

Alternativas

• Söldner: Secret Wars
Acción bélica multijugador para participar en guerras modernas, ambientadas en un futuro cercano.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 80

• Operation Flashpoint
Aunque desfasado en sus gráficos, sigue siendo un referente en cuanto a simuladores bélicos.
▶ Más inf. MM 78 ▶ Nota: 91

TERRENOS MASIVOS





LOS ESCENARIOS SON GIGANTESCOS. Incluso recorriéndolos en helicóptero puede llevarnos mucho tiempo alcanzar el extremo contrario del mapa, algo que puede desconcertar al jugador primerizo, pero que a la larga mejora la experiencia de combate.

EL MAPA DE SITUACIÓN ES UNA AYUDA imprescindible, ya que de los 30 escenarios disponibles varios equivalen a un área de 50 Km^2. Los objetivos por suerte están delimitados en "zonas calientes" donde se concentra la lucha. La confluencia de hasta 160 jugadores simultáneos es una de las mejores bazas del juego. Casi parece "magia" que podamos estar en un servidor con toda esa gente y no se produzcan atascos constantes.

Nuestra Opinión

***ACCIÓN MULTITUDINARIA, NO APTA PARA NOVATOS.** La acción bélica y los combates por equipos se dan la mano en un juego complejo, variado y enorme. Simplemente imprescindible para los aficionados al género.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Los escenarios son grandes y realistas.
- Aunque algo engorroso, el interfaz es amplio y útil.
- Exige el juego en equipo, descartando individualidades.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El sistema de daños no permite errores. Una bala y estamos muertos.
- Los vehículos resultan artificiales.

MODO INDIVIDUAL 55

***▶ ASÍ NO HAY QUIEN APRENDA.** No existe un modo de campaña, sino misiones de entrenamiento en los mapas online con enemigos torpones. Poco útil.*

MODO MULTIJUGADOR 87

***▶ DIFÍCIL PERO APASIONANTE.** Combatir junto a cientos de jugadores es toda una experiencia suficiente como para sobreponerse al enorme caos.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO



Terror en las aulas
Obscure



Si ya de por sí es bastante aterrador ir al instituto y enfrentarse a los profesores y sus exámenes, imagínate si le añades todo un desfile de monstruos y criaturas sobrenaturales... Hasta los "repetidores profesionales" se echarían a temblar.

La referencia



Silent Hill 3

- **Utilizar luces y sombras** para crear una atmósfera claustrofóbica y de miedo es clave en ambos juegos.
- **El buen doblaje al castellano** de «Obscure» es un tanto a su favor frente a la referencia que está en perfecto... inglés.
- **El detalle de los monstruos** en «Obscure» no es ni parecido al logrado en «Silent Hill 3» que técnicamente es muy superior.

Si a ti eso de los juegos de terror ni te va ni te viene, –ya sabes, resolver enigmas en mitad de la acción con muchos monstruos por medio–, mucho nos tememos que «Obscure» se te va a hacer un poquito cuesta arriba. Porque eso es, precisamente, lo que vas a encontrar. Como manda la tradición «Obscure» recupera lo mejor del género, protagonista a lo «Resident Evil» incluida, –aunque no sea Mila Jovovich la chica no está mal– para hacer un interesante homenaje a las películas de terror adolescente.

HORA DE IR A CLASE

El juego narra las aventuras de un grupo de estudiantes que descubren que algo raro está pasando en su instituto. Durante un entrenamiento uno de los estudiantes desaparece y sus compañeros deciden quedarse después de clase y resolver el misterio. Y ahí empiezan los problemas.

Los diseñadores han partido de una ambientación propia de películas como "Scream" o "The Faculty", –aunque no las hayáis visto es fácil hacerse una idea con un simple vistazo a las pantallas–, para presentar una aventu-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Hydravision/Microïds
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de DVDs:** 1 DVD
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** **www.obscure-game.com** Bien diseñada, con trailers, su argumento, vídeos, pantallas...

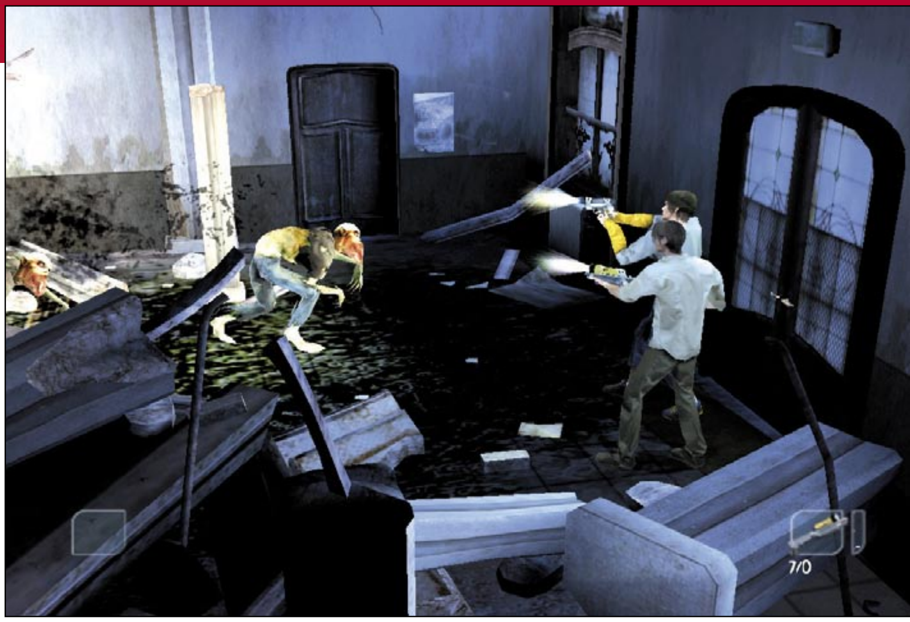
12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** 11 (aulas, comedor, biblioteca, gimnasio, sótano...)
- **Armas:** 5 (bates, palos, pistolas, escopetas, y granadas)
- **Nº de personajes:** 5 (Kenny, Josh, Shannon, Ashley, Stan)
- **Multijugador:** Sí, pero sólo en el mismo ordenador.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 1,6 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5600 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz o Athlon equivalente
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Al principio, sólo controlamos a uno de los personajes, el que desaparece nada más comenzar el juego, pero al poco tiempo ya tenemos a nuestra disposición a los cinco miembros del grupo.



▲ Explorar bien cada habitación es fundamental para avanzar en el juego.



▲ Cada personaje del juego dispone de una habilidad especial diferente.



▲ Las zonas que tendremos que explorar son muchísimas, y es que debido al especial diseño de los institutos americanos, el número de edificios es enorme. Y cada edificio está además repleto de habitaciones con "sorpresa".



▲ Estancias pequeñas y mal iluminadas, ruidos ambientales y gritos en la distancia... la ambientación logra meternos de lleno en la historia.

ra repleta de puzzles que resolver y monstruos a los que eliminar. Y todo ello en una perspectiva en tercera persona que además utiliza las cámaras como si fuera una producción de la gran pantalla.

El juego nos permite controlar a cinco personajes, aunque no todos están disponibles desde el principio. De entre ellos podemos elegir a uno que guíamos directamente y a otro que nos sigue de manera automática. En cualquier momento es posible cambiar el control entre uno y otro, o volver al punto de reunión y escoger una nueva pareja. También es posible que un segundo jugador controle al compañero y nos ayude en nuestras peripecias, aunque sólo desde el mismo ordenador.

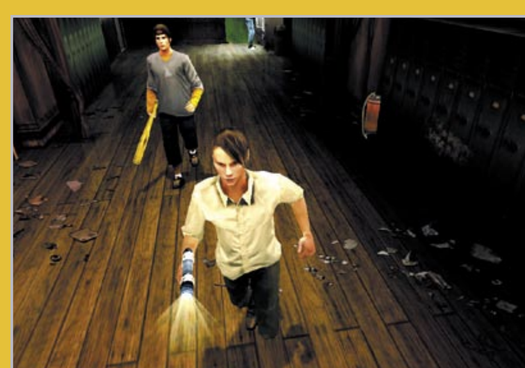
NO PODRÁS ESCAPAR

La ambientación conseguida es una de las claves del juego. Es realmente magnífica y desde el principio el terror psicológico flota en el ambiente atrapándonos inevitablemente. No es sólo el hecho de ver y combatir monstruos, sino también la posibilidad de que estén vigilándonos y no los veamos. Si a eso le unimos unos escenarios oscuros y claustrofóbicos y unos ▶▶



¿Qué se oculta entre las sombras? Nadie lo sabe, pero está claro que la cosa va de monstruos

LAS ESTRELLAS DE LA PELÍCULA



ELIGE BIEN A TU PERSONAJE. Cada uno tiene una habilidad especial pero ninguna es vital para acabar el juego. Nos ayudan en puntos concretos pero podemos cambiarlos en cualquier momento. Los objetos se recogen en un inventario común y sólo las armas permanecen en manos del personaje que las lleva. Actuar en pareja es una posibilidad también muy interesante. Para utilizar las habilidades del compañero que nos sigue tenemos que controlarlo directamente, pero mientras no lo hagamos lo hará el ordenador.



▲ Al principio del juego nos enfrentaremos a los enemigos con lo que tengamos a mano, pero no tardaremos mucho en encontrar las primeras armas de fuego, imprescindibles para avanzar.



▲ Las pistas que nos van desvelando la trama se encuentran repartidas por todo el escenario. Para que no perdamos detalle, el personaje nos suele indicar con la cabeza dónde se encuentran.



▲ La mayoría de las cámaras fijas se encuentran bien situadas, aunque algunas no nos permiten tener completamente controlados los alrededores, algo que, si hay monstruos cerca, puede llegar a ser muy peligroso.

¡QUE ENCIENDAN LA LUZ!





¡QUE SE HAGA LA NOCHE! ¿Qué sería de un juego (o una película) de terror si no contara con un ambiente de oscuridad casi perpetua...? Rasgo común en el género de los pelos de punta, en el caso de «Obscure» la aventura comienza durante los últimos coletazos del atardecer y como la instalación eléctrica no pasa por su mejor momento, no queda otro remedio que confiar en las linternas.

LUCES Y MONSTRUOS. La luz no sólo servirá para luchar contra la oscuridad sino también contra los monstruos. Todos están rodeados por una especie de escudo que los protege del daño y que sólo atravesaremos con luz: se hace indispensable montar las linternas en las armas para poder disparar allí donde alumbremos.

Siempre jugaremos con dos personajes, y el "segundo" lo podrá controlar algún amigo o el propio ordenador

▶▶ efectos sonoros que hielan la sangre es fácil imaginar que la tensión crece hasta tal punto que nos sentimos protagonistas en una experiencia no apta para cardíacos. Sin duda, esa sensación de "vivir" una película nos acompaña en todo momento, desde la presentación hasta el perfecto doblaje al castellano, pasando por la perspectiva de las cámaras.

Es, precisamente, en esas mismas cámaras donde nos encontramos con uno de los pocos puntos flojos del juego. En ocasiones la posición de la cámara no nos permite ver la llegada de los enemigos hasta que los tenemos casi encima. El susto es considerable, pero la jugabilidad se resiente.

Los gráficos en general convencen aunque habrían ganado si se hubieran cuidado más algunos monstruos. No sabemos si es por su condición, pero algunos son tan deformes que es imposible distinguir dónde tienen la cabeza y, hombre, a uno le gusta saber a qué se enfrenta.

En pocas palabras, un juego muy recomendable para pasar las largas noches de verano... pero cuidado con subir demasiado el volumen. ■ **J.T.A.**

Alternativas

• *Prince of Persia:*
Las Arenas del Tiempo
Aventura de acción llena de puzzles pero sin argumento terrorífico.
▶ Más inf.: MM 106 ▶ Nota: 95

• *Midnight Nowhere*
Otra aventura con una ambientación de terror, pero más clásica y sin una sola pizca de acción.
▶ Más inf.: MM 110 ▶ Nota: 78

Nuestra Opinión

EL "SURVIVAL HORROR" LLEGA A LAS ESCUELAS. El conjunto convence aunque sigue a rajatabla patrones de sobra conocidos. Monstruos, gritos y sombras ¿necesitas más? Scooby Doo no lo soportaría. Palabra.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación resulta terrorífica.
- Los efectos de sonido son de gran calidad y están muy bien "dosificados".
- Totalmente doblado al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunos monstruos son un poco raros.
- La cámara en algunas escenas juega malas pasadas y los enemigos nos sorprenden.
- El argumento no es el más original...

MODO INDIVIDUAL

▶ ***AVENTURA Y TERROR. La ambientación es una pasada y controlar a cinco personajes en una trama de terror adolescente es un soplo de aire fresco.***

85

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¿Quién eres y qué has hecho con Spidey?

Spider-Man 2



Acabamos de instalar «Spider-man 2» en el PC y no salimos de nuestro asombro. Todo lo que nos contaron, enseñaron y prometieron sobre el juego es... falso. Activision ha hecho dos versiones distintas del juego. Y la de PC es la mala.

La referencia



Spider-Man

- **¡Alucinante!** Un juego dos años más antiguo es capaz de superar a su continuación.
- **La linealidad de la acción** marca la pauta en ambos, pero en «Spider-man 2» es más acusada y más sencilla.
- **«Spider-man 2» está por detrás técnicamente.** Gráficos, movimientos, ataques... eran bastante mejores en el original.

Con esto de las licencias las grandes compañías suelen apostar fuerte por los juegos, lanzándolos en todas las versiones imaginables para consola y PC. Una forma inteligente de hacer rentable una inversión. Y si la licencia es «Spider-man 2» no puedes menos que frotarte las manos. Y, la verdad, es algo que ha ocurrido con este juego... pero no en PC.

¿DIFERENTE? ¡PUES SÍ!

Hace unos meses hablamos con Activision, accedieron a enseñarnos la versión para Xbox de «Spider-man 2» y nos dijeron: "todas las versiones son iguales, sólo hay diferencias técnicas". Y, ¡hala!, nos empapamos de un juego que tenía una pinta estupenda y disfrutamos como niños con zapatos nuevos.

Pero ahora instalamos "esto", configuramos todas las opciones y empezamos a jugar... Han pasado cinco minutos y nada se parece a lo que vimos. Los movimientos son muy básicos, es demasiado sencillo de controlar, al apuntar a una pared sale un letrero que pone "correr con la red" y al atacar a un malo te sale otro que dice "ataque".

¿Cómo? ¿Qué «Spider-man 2» en PC es un juego distinto al de consola? ¡Pues sí! Y éste es uno de los casos en que "distinto" no

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos, voces y manual)
- **Estudio/Compañía:** Fizz Factor/Activision
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95€
- **Web:** www.activision.com/microsite/spider-man Buen diseño y contenidos. Merece una visita.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Tipos de enemigos:** 8
- **Enemigos finales:** 4 (Rino, Puma, Misterio, Octopus)
- **Escenarios:** 1 (Nueva York)
- **Ambientes:** 2 (interior/exterior)
- **Tipos de ataque:** 3
- **Salvar partidas:** Automático

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2.2 GHz, Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 512 MB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4600 128 MB, GeForce 4 MX 420 64 MB
- **Conexión:** No requiere

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium/Athlon 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 800 MB (+400 MB libres en disco duro para intercambio)
- **Tarjeta 3D:** 16 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4600 128 MB



▲ La presencia de Octopus es la única relación que tiene la versión para PC con la película. Bueno, no es por decir a nadie lo que debe hacer pero esto es tirar por la borda una licencia tan apetecible... ¡Ay, qué pocas luces!



▲ Las habilidades con la red están totalmente limitadas en la versión PC.



▲ Rino, Misterio, Puma... los villanos del cómic son, casi, lo mejor del juego.



▲ El movimiento del balanceo está bastante logrado, aunque eso de tener que usar un icono en forma de red para poder engancharte y limitar toda la libertad de acción no tiene ninguna justificación.



▲ Constantemente aparecen en pantalla las instrucciones ¡exactas! para aniquilar al enemigo. Gracias; los jugadores de PC somos tan torpones...

La versión para PC es un juego muy distinto del prometido, además de simple, repetitivo y con poca chicha

significa, precisamente, "mejor". Aunque Spider-man hace básicamente lo que se supone debe hacer no puedes correr por las paredes, las secuencias de vídeo son un espanto, los enemigos finales son facilones y así con todo. Encima no puedes colgarte de donde quieras porque has de apuntar a un icono hasta que salga el letrero "balanceo".

¡UN ICONO PARA COLGARTE!

Un icono, sí. Porque en la versión PC no tienes libertad para lanzar las redes. Sólo puedes hacerlo si apuntas a unas redecitas que hay colocadas en los edificios. Esto es, en dos palabras, de chiste. En tres, de chiste malo.

Siendo muy fríos y considerando «Spider-man 2» de la forma más objetiva posible tampoco podemos decir que sea un juego terrible. Entretiene, es sencillo... pero no hay nada más. Una y otra vez es lo mismo: simple, fácil, aceptable... Pero el caso es que te lo puedes acabar en 5 ó 6 horas y, encima, no es un juego precisamente barato.

INEXPLICABLE

La versión buena se la han quedado las consolas y en PC nos han dado un juego distinto. Y peor. ¿Por qué? Nadie da explicaciones. Lo cierto es que es una tomadura de pelo a los jugadores de PC. Sólo se puede recomendar si eres un fan acérrimo del personaje, si no poco es lo que puede ofrecerte. ■F.D.L.

Alternativas

• Hulk
Puestos a jugar con héroes la aparición de la Masa en PC resulta más variada y divertida.
▶ Más inf.: MM 102 ▶ Nota: 80

• Knights of the Temple
Acción en tercera persona. También sencillo pero mejor resuelto en lineas generales.
▶ Más inf.: MM 113 ▶ Nota: 77

Nuestra Opinión

***PARECE SPIDER-MAN 2... PERO NO LO ES.* Activision ha negado la mayor y, tras enseñar la versión "buena" de «Spider-man 2» en consolas, en PC nos han dado gato por liebre. Un juego simple, distinto y peor. ¿Por qué?**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La presencia de Octopus y de otros villanos clásicos del cómic.
- Muy sencillo de controlar.
- Constantemente recibes ayudas para eliminar a los malos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Lineal y simple hasta la extenuación.
- Las ayudas son... demasiado constantes. ¿No somos un superhéroe?

MODO INDIVIDUAL

***▶ DEMASIADO SIMPLE Y FACILÓN.* Limitado en su acción, tecnología y movimientos. Sólo resultará interesante para los fans más acérrimos de Spidey.**

60



Que parezca un accidente
Gangland

La referencia



Mafia

- **Ambos juegos nos ponen en la piel** de un mafioso que debe ganarse un puesto entre los poderosos.
- **«Gangland» combina diferentes géneros,** mientras que nuestra referencia se centra sobre todo en la acción.
- **Los gráficos de «Mafia»,** pese al tiempo transcurrido, son más espectaculares y realistas que los de «Gangland».

O sea, que bajaste al bar de Paco, le ofreciste protección y cuando te dijo que no y le amenazaste, te echó a patadas... Es que las cosas no se hacen así, muchacho. Necesitas una familia que te ampare y, sobre todo, un buen traje italiano.

La combinación de rol y estrategia no es precisamente una novedad en el mundo de los videojuegos, como tampoco lo son los juegos ambientados en la mafia. Sin embargo, «Gangland» se las apaña para unir todos estos elementos en una mezcla que resulta a la vez original, jugable y, sobre todo, muy entretenida.

FAMILIA Y HONOR

«Gangland» es un juego de rol en el que tenemos que dirigir los pasos de un matón de una familia mafiosa de Paradise City, hasta convertirlo en el capo más poderoso de la ciudad.

La campaña, con un oscuro argumento de traiciones y venganzas, se desarrolla a lo largo de pequeñas fases en las que hay que cumplir objetivos puntuales. Al principio, todo se reduce a hacer lo que nos mandan, pero enseguida podremos fundar nuestra propia familia y "cortar el bacalao". A partir de ahí la cosa se complica: tendremos que "proteger" todos los locales que podamos y crear una estructura que nos asegure dinero y recursos.

Con el dinero podemos contratar a personajes de diferentes profesiones: desde matones

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Rol/estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y manual)
- **Estudio/Cía.:** Whiptail Interactive/Mediamobsters
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **www.whiptailinteractive.com/games_gangland.php** Información, pantallas... nada destacable.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 2, campaña y escaramuza
- **Mapas diferentes:** 26
- **Personajes jugables:** 20
- **Conquistas y desafíos:** 26
- **Multij.:** Sí (conquista y tiroteos)
- **Número de jugadores:** Hasta 8
- **Conexión:** Internet y red Local

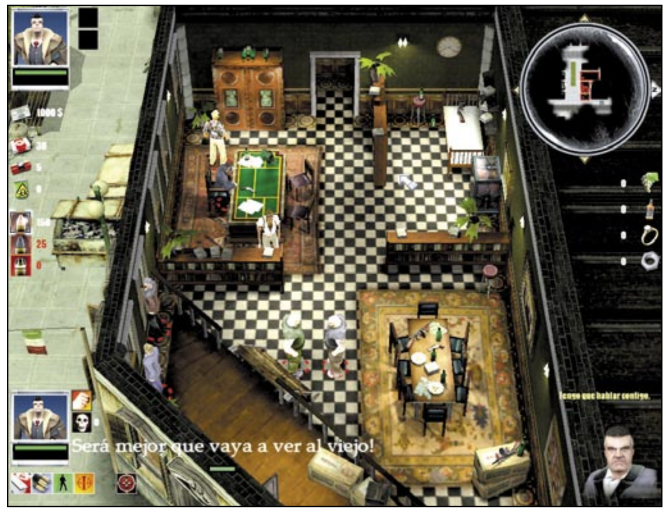
ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem de 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL



▲Todos los hilos de una familia mafiosa están bajo tu control. Sobornos a la policía, extorsiones a comerciantes, control de apuestas, tiroteos... todo vale para convertirte en el rey del hampa.



▲ Cada misión reproduce un pequeño barrio de la ciudad con una enorme cantidad de detalles. Dentro de él podemor ir, literalmente, a donde nos de la gana.



▲ Conducir un coche es muy divertido, sobre todo porque podemos participar en tiroteos desde él.



▲ ¿Dirigir una banda mafiosa te parece complicado? Se acabó salir de juerga... ¡hasta tienes que casarte!



▲ Con un poco de "persuasión" los comerciantes aceptarán tus inigualables ofertas de protección. Y eso quiere decir ingresos fijos garantizados.

Controla hasta el último detalle de una familia mafiosa para llegar a dominar los bajos fondos

hasta pistoleros, francotiradores o incluso abogados, que pasamos a controlar también directamente para progresar en nuestra prometedora carrera como mafiosos. También podemos comprar nuevas armas, equipo y hasta vehículos.

Por supuesto, tendremos también que buscar una mujer con la que casarnos y tener hijos, –idónde se ha visto un "padrino" sin familia!– que se convertirán al crecer en nuevos personajes que, como en el rol más clásico, influirán en el desarrollo del juego según su personalidad.

VIVIR LOS BAJOS FONDOS

«Gangland» consigue meternos de lleno en nuestro papel. Seremos los protagonistas de nuestra propia historia y nos identificaremos rápidamente con el personaje.iEs fácil disfrutar de su ascenso en el organigrama del crimen!

Este es uno de los grandes aciertos en este juego que logra, además, un equilibrio muy interesante entre la acción directa, el rol y la estrategia. El resultado, sin profundizar en ninguno de los géneros, es una fórmula muy jugable y adictiva.

Destaca sobre todo el modo multijugador, que nos ofrece la oportunidad de disputarnos un barrio entero con otros ocho jugadores. El jaleo que se monta cuando ocho familias compiten por controlar las rutas de pago y los comercios, mientras sus matones se enfrentan a tiro limpio por las calles, es de lo más divertido de todo el juego.

«Gangland» también tiene algunos pequeños fallos; problemas menores que no estropean el conjunto. La campaña individual, por ejemplo, acaba volviéndose algo repetitiva y, además, algunos escenarios son demasiado oscuros como para jugar cómodamente.

«Gangland» es un juego original, variado y, sobre todo, muy entretenido. Si siempre has querido emular las andanzas de Al Pacino, no lo dudes, no vas a encontrar otra forma más divertida de hacerlo. ■L.E.C.

Alternativas

• GTA Vice city
Otro juego de mafiosos en el que iremos cumpliendo misiones con más acción y velocidad.
▶ Más inf. MM 101 ▶ Nota: 94

• Hitman: Contracts
Acción en primera persona. También hay encargos y nuestro personaje tampoco es un "tío legal".
▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 87

Nuestra Opinión

DIRIGE EL CRIMEN ORGANIZADO. *Soborna a la policía, extorsiona, contrata y adiestra matones,... haz todo lo necesario para convertirte en el capo más poderoso de la ciudad y disfruta como un loco por el camino.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Sobornos, protección, esposas, vehículos, armas... todo un mundo de posibilidades.
- Los gráficos parecen caricaturas; son divertidos y tienen mucha personalidad.
- El sistema de juego es muy intuitivo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A veces no se ve bien lo que pasa porque los escenarios son muy oscuros.
- La historia ganaría con escenas entre fases.

MODO INDIVIDUAL — 80

▶ **LONGITUD Y VARIEDAD.** *Por si la larga campaña no es suficiente, hay también un completo modo de escaramuzas. La mafia nunca ha dado tanto juego.*

MODO MULTIJUGADOR — 82

▶ **ESTRATEGIA DIFERENTE.** *Si estás ya aburrido de tanta guerra, prueba a disputarte un barrio con otras siete familias mafiosas. Te lo pasarás... de cine.*



Operaciones especiales
Soldiers Heroes of World War II

La referencia



Commandos 3: Destination Berlin

- **El detalle de los gráficos en «Soldiers»** es superior al de «Commandos 3». Todo, además está en 3D.
- **«Commandos 3» se centra** mucho más en el aspecto táctico que «Soldiers» donde domina la acción y a veces es poco realista.
- **En «Soldiers» hay más variedad,** ya que podemos manejar a soldados de cualquiera de los cuatro ejércitos que participaron en la Guerra.

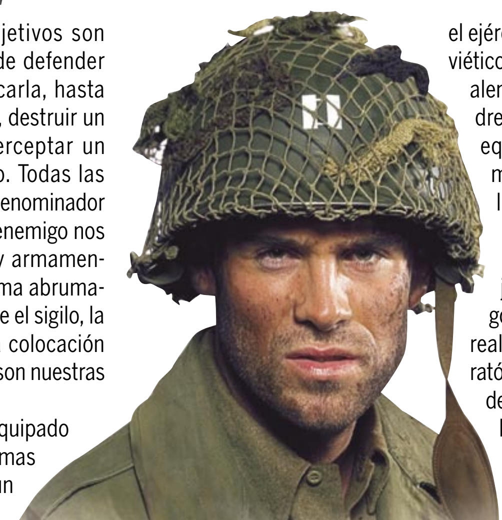
Quien más, quien menos, a todo jugador de PC le gusta un buen desafío, pero, oye, esto de ponerse delante de un tanque, así, a cuerpo y con una granada como único arma, no sé, pero para mí que entra en el terreno de lo suicida, ¿no?

La combinación de estrategia y acción suele dar buenos resultados, y si está bien hecha garantiza juegos muy adictivos, ya que permite combinar la parte más reflexiva y calculadora de la estrategia con la habilidad arcade de la acción. Esa es la clave de «Soldiers», un nuevo juego basado en la II Guerra Mundial.

MISIONES ESPECIALES

En «Soldiers» controlamos grupos reducidos de vehículos y soldados con los que tendremos que afrontar diversas misiones especiales. Los objetivos son muy variados, desde defender una posición o atacarla, hasta reconocer una zona, destruir un edificio vital o interceptar un transporte enemigo. Todas las misiones tienen un denominador común, y es que el enemigo nos supera en número y armamento, a menudo de forma abrumadora. Eso implica que el sigilo, la sorpresa y la buena colocación de nuestras fuerzas son nuestras mejores armas.

Cada soldado va equipado con una serie de armas e instrumentos según



el ejército al que pertenezca (soviético, norteamericano, inglés o alemán), aunque siempre podremos tomar las armas y la equipación de los soldados muertos e, incluso, reparar los vehículos enemigos y pasar a controlarlos.

Las unidades se manejan como en cualquier juego de estrategia en tiempo real, a través del teclado y el ratón y de una detallada barra de iconos de acceso rápido. La única particularidad es que si es necesario podemos asumir el control to-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia/Acción
- **Idioma:** Castellano (textos, manual), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** 1C company/Best Way
- **Distribuidor:** Codemasters **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 50 €
- **Web:** **www.codemasters.com/soldiers** En español, con información sobre unidades, descargas...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos:** Campaña y bonus.
- **Campañas:** 4 (una por bando).
- **Nº de misiones:** 30
- **Bandos:** 4 (norteamericanos, soviéticos, alemanes e ingleses)
- **Multijugador:** Sí (Cooperativo)
- **Nº de jugadores:** 1-4
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** 56 Kbps

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 300 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL



▲ En todas las misiones el enemigo siempre nos supera en número y potencia de fuego. Para sobrevivir habrá que echar mano de todo tipo de tretas y de... bazookas, lanzagranadas, ametralladoras o cuchillos.



▲ Los elementos de los escenarios se destruyen en tiempo real por efecto de los disparos y las bombas. Casa, muros, torres, árboles... todo puede acabar en llamas.



▲ El número de armas, vehículos y blindados es enorme. Cada ejército tiene sus propios modelos.



▲ La pantalla de inventario resuelve la gestión de los objetos que lleva cada uno de nuestros soldados.



▲ Las misiones no son lineales, hay muchas modos de lograr un objetivo. Podemos echar mano de la fuerza, atraer a los guardias a emboscadas o utilizar un rifle.

Esta es una guerra de héroes con un inconfundible sabor a cine clásico. Una guerra de buen rollo, vamos

tal de cualquiera de ellas y disparar con nuestro arma a través de una mirilla que se desplaza por el mapa. En esos momentos, el juego se convierte en una especie de tiro al pato muy entretenido.

¿ACCIÓN O ESTRATEGIA?

«Soldiers» basa casi todo su potencial en la enorme variedad de armas y vehículos y en su entorno en tres dimensiones que se destruye, e incluso se incendia, en tiempo real. Podemos también aprovechar los accidentes del terreno, como los edificios, la maleza o el agua, para conseguir una ventaja táctica. En este sentido resulta de gran ayuda el interfaz, que es muy fácil de usar.

En general predomina la acción sobre la estrategia porque al final la cosa se reduce a avanzar con los soldados y a eliminar las defensas rivales a base de buena puntería y granadas antitanque. Lo cual, todo hay que decirlo, es muy divertido.

Lo que no nos ha convencido tanto es el diseño de las misiones. Algunas son o bien demasiado difíciles o bien demasiado fáciles y otras se complican de forma "injustificada", como por ejemplo aquellas en las que se cambian los objetivos sobre la marcha de modo que es imposible reaccionar a tiempo, sobre todo la primera vez que te enfrentas a la misión.

Los enemigos tienen un comportamiento bastante inteligente –atacan en grupo, por los flancos o incluso piden refuerzos–, pero hay que reconocer que a veces el juego es poco realista. No puede ser que estemos tirando granadas a 20 metros de un puesto de guardia y nadie se alarme o que encuentren guardias muertos en una ronda y sigan como si tal cosa. En este punto es donde mejor se aprecia que se ha potenciado la acción pura y dura sobre la estrategia.

En cualquier caso, «Soldiers» es un juego muy entretenido y adictivo, que ofrece una experiencia diferente que gustará a quienes quieran pasar un buen rato con un juego de la Segunda Guerra Mundial. ■L.E.C.

Alternativas

• Ground Control II
Más estratégico, pero también basado en el control de pequeños grupos de unidades.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96

• Call of duty
La II Guerra Mundial vista desde otro punto de vista: el de la acción en primera persona.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

ACCIÓN A CAÑONAZO LIMPIO. *Un divertido juego que destaca por la calidad de sus gráficos y por la enorme variedad de opciones disponibles. Misiones, vehículos, armas, todo nos espera para recrear nuestra Gran Guerra.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La enorme cantidad de armas y vehículos de cada uno de los cuatro ejércitos.
- Los escenarios, llenos de elementos que se destruyen en tiempo real.

LO QUE NO NOS GUSTA
- A veces los objetivos no están claros o cambian sobre la marcha.
- El intercambio de objetos para la acción.

MODO INDIVIDUAL — 80
▶ **ACCIÓN CON SORPRESA.** *Una experiencia movida que ofrece algo más que acción, gracias al sistema de juego y al entorno con el podemos interactuar.*

MODO MULTIJUGADOR — 70
▶ **CAÓTICO.** *El modo cooperativo está bien, pero en general resulta algo desordenado, sobre todo si tu compañero va a su aire y no seguís un plan.*



Bésame, tonto

Singles: ¿en tu casa o en la mía?

Hoy es día de paga, así que vamos a echar cuentas. Vamos a ver: Alquiler: 500 euros. La luz y el agua: 100 euros. Conexión a Internet: 49 euros. Tener una compañera de piso sexy y con ganas de marcha... ¡no tiene precio!

La referencia



Los Sims

- **Las relaciones sentimentales** son la clave del desarrollo de «Singles», mientras que «Los Sims» tiene muchas más opciones
- **Conducir y organizar** las relaciones en «Singles» es más sencillo y divertido que en «Los Sims».
- **Los gráficos de «Singles»** son claramente superiores a los de nuestra referencia, a la que ya le empiezan a pesar los años.

Que dos desconocidos decidan irse a vivir juntos no es algo que pase todos los días (a nosotros no, por lo menos), pero, raro o no, ése es el punto de partida de «Singles», un simulador social que sigue los pasos de «Los Sims» aunque subiendo el termostato hasta la raya de "Muy Caliente". Así que, ya sabéis: "menores, abstenerse".

ESTA NOCHE TRIUNFO...

Nuestro objetivo en «Singles» es elegir dos personajes, de entre siete chicos y seis chicas, meterlos en una casa y conseguir que se lleven bien hasta el punto de que se enamoren y acaben en la cama... juntos, claro. Eso sí, como en la vida misma, el camino para llegar hasta la cama es largo y complicado, así que no esperes "llegar y besar el santo" a la primera.

Para conseguirlo podremos utilizar tres vías de aproximación diferentes, la amistad, el romanticismo o la sensualidad, cada una con sus propias acciones asociadas. Por ejemplo, un abrazo sería una acción amistosa, pero una caricia entraría de lleno en el terreno de lo sensual, sobre todo, "algunas caricias", ya nos entendeis.

También tendremos que vigilar las necesidades de los persona-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Castellano (Textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** Deep Silver / Ubi Soft
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** codegame.info/singles Información básica: personajes y requisitos mínimos en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 13 (7 chicos y 6 chicas)
- **Modos de juego:** 3 (normal, piso vacío y chalet)
- **Personalidades:** 13 diferentes (tímido, extrovertido, simpático, vago...)

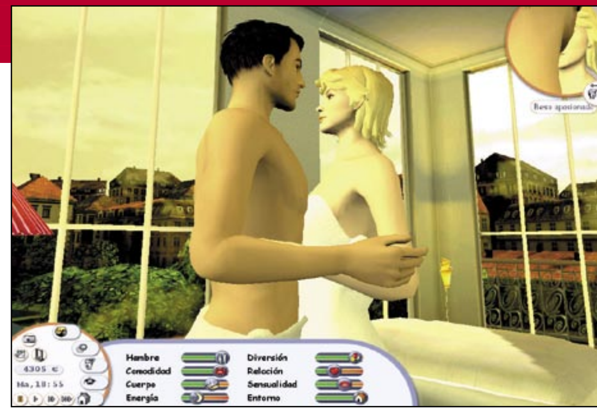
ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5600
- **Módem:** No requiere

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



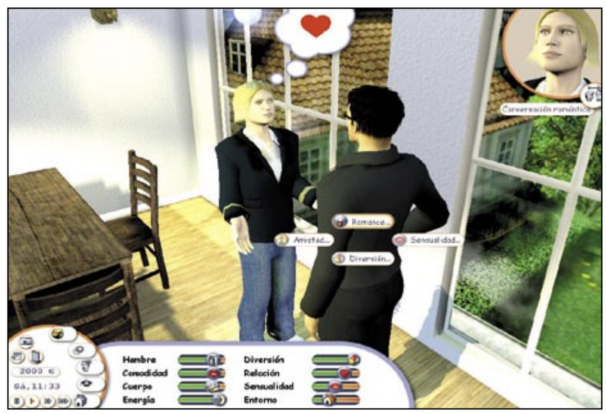
▲ Sin disimulos, el objetivo último del juego es éste, aunque para conseguirlo tienes que ejercer toda tu habilidad para controlar una relación. Si te dicen que hay que ser más romántico, ya estás bajando a comprar flores...


▲ En total podemos elegir nuestra pareja de entre seis chicas y siete chicos.


▲ El motor gráfico 3D del juego ofrece un elevado nivel de detalle y realismo.



▲ El sistema de juego y el interfaz son extremadamente parecidos a los de «Los Sims». Un auténtico "homenaje", para qué engañarnos. Eso sí, las acciones disponibles erán bastante más variadas en el juego de EA.


▲ El género no es un problema en «Singles». También hay una Opción Rosa, si queremos que los dos miembros de la pareja sean del mismo sexo.

Como en la vida real no vale con maquearse y salir de caza. Tendrás que currártelo... esto tiene mucha chicha

jes, –¿os suena de algo?–, como la limpieza, la intimidad o la diversión, ya que si no se sienten cómodos no se relacionarán y ese es ante todo nuestro objetivo.

Finalmente, si conseguimos engatusar a la parejita, las situaciones se irán volviendo cada vez más y más calientes, a medida que la confianza entre ellos aumente. Empezarán a desinhibirse poco a poco, a usar el baño juntos e incluso a desnudarse el uno delante del otro. Sí, has leído bien, el desnudo integral es una más de las caracterísitca de «Singles», sin "zonas borrosas" ni zarandajas.

¡QUÉ SIM-TUACIÓN!

Es inevitable comparar «Singles» con «Los Sims», porque los sistemas de juego de ambos son prácticamente idénticos. «Singles», eso sí, tiene mejores gráficos y profundiza mucho más en las relaciones sentimentales y a su favor cuenta su orientación adulta, algo que ya echábamos en falta en «Los Sims». En su contra está, además de su evidente falta de originalidad, que al estar tan centrado en un único aspecto carece de la variedad del «Los Sims». Esto hace, sobre todo, que las partidas resulten todas muy parecidas entre sí y acabe teniendo poco contenido.

Pese a todo, si te interesaban los simuladores sociales, no dudes en echarle un vistazo, te gustará. Eso sí, luego no nos vengas con quejas si no te comes un rosca... virtual. ■ I.H.J.

Alternativas

• Partners
Otra variante de «Los Sims», protagonizada por los miembros de un bufete de abogados.
▶ Más inf.: MM 96 ▶ Nota: 65

• Academia de estrellas
La combinación de «Los Sims» y Operación Triunfo resultó ser un juego entretenido.
▶ Más inf.: MM 107 ▶ Nota: 72

Nuestra Opinión

«LOS SIMS» SIN CENSURAS. *Por fin un simulador social realista que trata sin complejos las relaciones personales. Denudos, besos, caricias... todo un repertorio de intimidades que encantará a los aficionados a este tipo de juegos.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

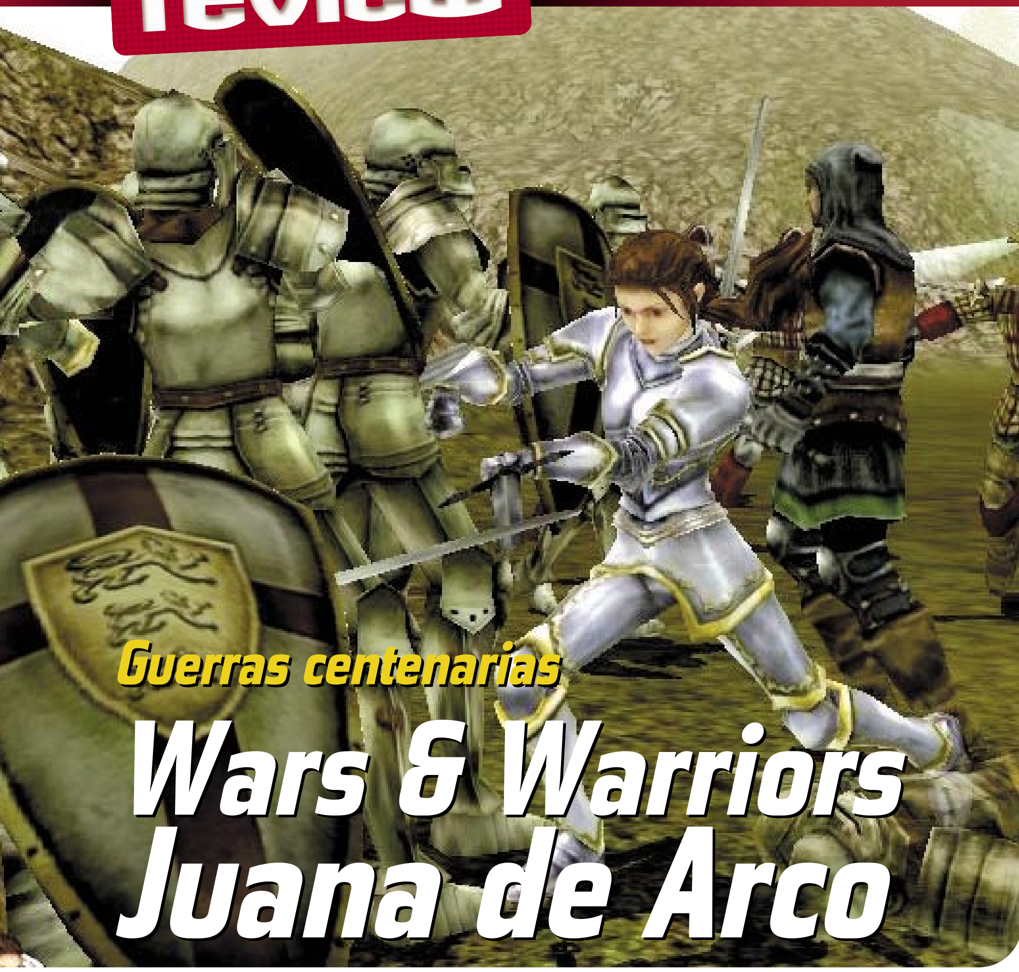
LO QUE NOS GUSTA
- Su acabado gráfico es el mejor entre los juegos de este género.
- La simulación de una relación es realista y su planteamiento adulto. No se han cortado nada con las escenas de cama.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Su sistema de juego es poco original.
- Se echan de menos personajes y más objetos diferentes.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DIVERTIDO Y A BUEN PRECIO.** *Es entretenido, sobre todo al principio por el morbo de ver cómo acaba la cosa; a la larga resulta escaso de contenido.*

76



Guerras centenarias

Wars & Warriors Juana de Arco

Juana de Arco fue una campesina "iluminada" que en plena Edad Media se encargó ella solita de ganarles la guerra a los ingleses. Como tema para un juego, promete. ¿O no?

Juana de Arco llega al PC en un intento de recrear parte de su vida en un juego de acción. En él la ves liarse a golpes contra decenas de soldados ingleses, al más puro estilo de las películas de espadachines.

ALGO MÁS QUE LUCHAR

Básicamente el juego consiste en manejar un personaje (Juana o sus aliados) dentro de un entorno 3D e ir derrotando a todos los enemigos que te salgan al paso para cumplir distintos objetivos. Tan sencillo y, en principio, tan divertido como eso. Para ello cuentas con dos tipos de golpes, el ligero y el pesado, que puedes unir en combos.

El personaje adquiere experiencia y sube de nivel, y los distintos objetos que encuentras permiten recuperar la energía o mejorar las habilidades en el combate.

Pero «Juana de Arco» también ofrece otra perspectiva, pues a veces se convierte en un juego de estrategia en tiempo real. Desde una perspectiva cenital manejas las tropas lideradas por los distintos héroes, y las máquinas de asedio. También puedes entrenar soldados y bajar tú misma la arena de combate.

La principal virtud de «Juana de Arco» es, al final, su sentido de la acción, pero en su contra también hay algunos problemas. El que más "canta" es la cámara, que a veces te bloquea la visión, pero también es importante que los mapas, a pesar de su tamaño, son totalmente lineales.

El resultado es, en fin, irregular. A corto plazo es atractivo pero, a larga, resulta algo cansado y monótono. ■L.E.C.

La referencia



El Retorno del Rey

- **Combinan acción y rol** pero «Juana de Arco» añade, además, misiones de estrategia.
- **«El Retorno del Rey»** es muy superior en todo lo referente al apartado técnico, como gráficos, sonido, etc.
- **La ambientación histórica** de «Juana de Arco» está conseguida, aunque contrasta con la fantasía del universo de Tolkien.



▲ Todos los héroes franceses son auténticas "bestias pardas" a la hora de liarse a espadazos con el enemigo inglés. "¡¡English, go home!!"



▲ Si el héroe recibe daño tiene la posibilidad de ejecutar un ataque crítico, mucho más potente que uno normal. Conviene estar atento a ello.



▲ Además del combate cuerpo a cuerpo también puedes recurrir, si es necesario, a las armas de combate a distancia, como el arco o la ballesta.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- Enfrentarse a decenas de soldados enemigos sin sufrir ni un rasguño.
- Los elementos de rol están bien encajados y se nota cómo el personaje se vuelve más poderoso.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El sistema de cámaras es bastante malo. Sobre todo en los interiores.
- La IA acaba resultando muy simple.
- No es posible explorar ni salir del camino marcado.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

68

▶ NI LA ESTRATEGIA NI EL ROL logran atenuar los puntos flojos del sistema de juego. La idea es interesante y la acción tiene ritmo, pero, a la larga se acaba volviendo repetitivo y no supone un desafío demasiado grande.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción, rol, estrategia
- Idioma: Castellano (Textos, voces y manual)
- Estudio/Compañía: Enlight
- Distribuidor: Zeta Games Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,95€
- Web: www.joa-game.com Información sobre unidades, descargas, pantallas. Interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos: 2 (acción, estrategia).
- Campañas: 1
- Bandos: 2
- Armas de largo alcance: 2
- Tipos de munición: 2
- Amuletos: Más de 20
- Máquinas de asedio: 7

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 1,1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 2

SeaWorld Tycoon

Parques sin atracciones

Este juego de gestión económica se centra en los parques zoológicos de criaturas marinas. Tu misión, por tanto, es crear un parque marítimo y mantenerlo en marcha garantizando su rentabilidad.

Para ello cuentas con una lista de instalaciones, cada una asociada a un animal diferente, así como con diferentes herramientas para acondicionar el parque. Todo ello cuesta dinero, claro, pero cuanto más espectacular sea el parque más gente vendrá a verlo o, lo que es lo mismo, más pasta ganarás. Si además instalas tiendas, restaurantes y otras atracciones, tendrás el negocio garantizado.

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Incluso ignorando por un momento que su sistema de juego es idéntico al de «Zoo Tycoon», «Seawoorld Tycoon» se enfrenta al problema de que sus opciones están muy limitadas tanto en el número de atracciones como en la posibilidad de configurarlas.

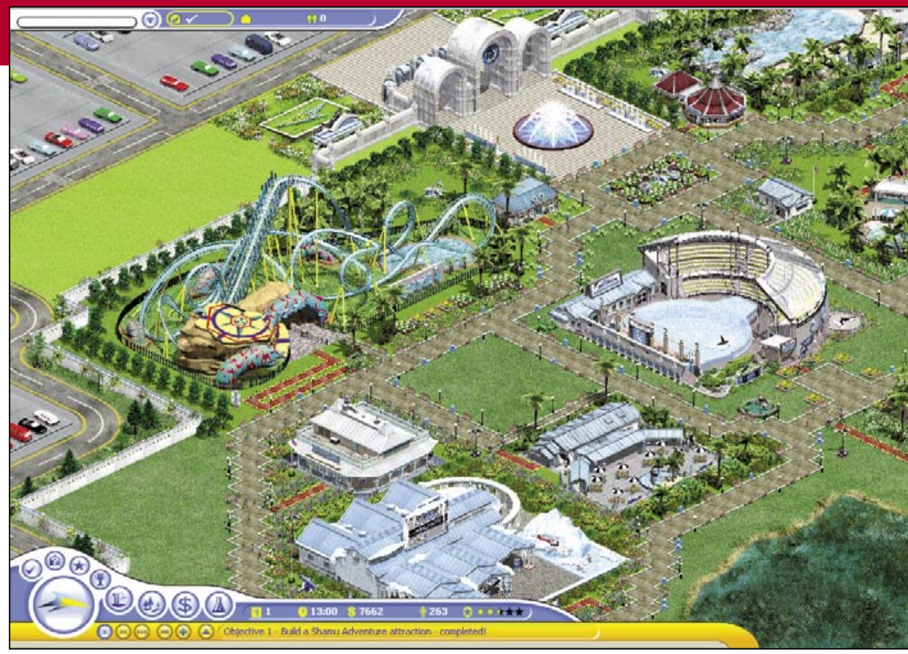
Y como además está íntegramente en inglés ni siquiera se puede camuflar como un juego para los más pequeños. Vamos, que si no eres un forofo de este género, lo mejor es que te vayas al zoo. Saldrás ganando. ■J.P.V.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** Deep Red /Activision
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,90
- **Web:** ww.activisionvalue. com

INDIVIDUAL 55

▶ MUY POCAS OPCIONES. La lista de atracciones y opciones disponibles resulta bastante corta, y al no estar traducido es difícil buscarle un público potencial.



▲ Construir y gestionar un parque temático debería ser una empresa complicada, pero lo cierto es que no es así, básicamente, porque no tenemos muchas opciones entre las que elegir a la hora de construir.



▲ Para que la economía de nuestro parque prospere debemos atraer la mayor cantidad de público posible.



▲ El juego cuenta con una base de datos acerca de los animales del parque, desgraciadamente, en inglés.

Wanted Guns

A tiro limpio



En «Wanted Guns» asumes el papel de un antiguo forajido que intentando limpiar su pasado debe enfrentarse a todos sus antiguos compinches. A partir de este argumento lo que te encuentras es un juego de acción en tercera persona en el que, al control de tu personaje, lo único que tienes que sumar es avanzar escenario tras escenario, disparando contra todo lo que se mueva y parando tan sólo para recoger más armas y munición.

SENCILLAMENTE ADICTIVO

El sistema de juego de «Wanted Guns» es extremadamente sencillo, sobre todo por su sistema de puntería automática que hace que la única tarea relevante sea avanzar y darle al ratón. Un poco como en «Diablo» pero ambientado en el Oeste. Desgraciadamente el juego tiene un problema con la cámara, que es fija y ofrece un campo de visión muy reducido, así que no resulta nada fácil ver quién te está disparando y mucho menos devolver el fuego.

Pese a todo, si lo que buscas es un juego sencillo, de acción rápida y entretenida, no lo dudes: prepara tus pistolas y ve sacando brillo a las espuelas, vaquero. ■J.P.V.



▲ Ábrete camino a tiros entre decenas de enemigos sin preocuparte de nada más que darle al gatillo y recoger más munición.



▲ Tienes a tu disposición un amplio arsenal que incluye todas las armas típicas de los Westerns: revólveres, rifles, escopetas, dinamita...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Iridon/Iridon
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,90 €
- **Web:** www.wantedguns.com

INDIVIDUAL 68

▶ ACCIÓN SIN COMPLICACIONES. Su sencillo sistema de juego garantiza el entretenimiento, pero los problemas de cámara hacen que a veces resulte bastante caótico.

review

Battle for Troy

Una de romanos... sin romanos

A través de la estrategia en tiempo real «Battle for Troy» te invita a revivir el clásico enfrentamiento entre griegos y troyanos que Homero nos contó en “La Ilíada”.

El juego te permite jugar en ambos bandos de la contienda y te ofrece una campaña para cada uno de ellos, cada una compuesta por ocho misiones.

POCO CONTENIDO

El sistema de juego de «Battle for Troy» es el clásico del género, con apenas nueve unidades diferentes y un sistema de recursos que elimina la recolección y, a cambio, te da fondos por mantener el control de localizaciones estratégicas.

Se trata, en cualquier caso, de un juego interesante, con un bonito acabado gráfico y que ofrece partidas rápidas e intensas. Desgraciadamente sufre de una grave escasez de contenidos.

Después de las 16 misiones incluidas, que encima están basadas en sólo cuatro mapas diferentes, no tienes mucho más? ni multijugador, ni modo de escaramuzas... nada. Su bajo precio compensa esta escasez aunque sólo en parte. ■J.P.V.



▲ El juego reproduce el clásico enfrentamiento entre griegos y troyanos aunque se toma algunas licencias para introducir elementos mitológicos, como monstruos o unidades con hechizos.


▲ Mediante el control de las aldeas puedes obtener oro para canjear por nuevas unidades.


▲ Gráficamente el juego tiene un aspecto casi de dibujo animado que resulta muy atractivo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Zono/THQ
- Distribuidor: Proein
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.zono.com/troy.html

INDIVIDUAL 67

▶ESTRATEGIA DE UN SOLO USO.
Un buen juego de estrategia que se malogra por la escasez de contenidos que ofrece. Dieciséis misiones y listo.


▲ Como un piloto japonés o norteamericano tu misión es enfrentarte a las fuerzas enemigas sobre las aguas y las islas del Pacífico.


▲ Las misiones se basan, sobre todo, en los combates aéreos. Pero también las hay en las que tienes que atacar objetivos en tierra.

Pacific Warriors II



Vuela sin complejos

La Segunda Guerra Mundial, en su frente del Pacífico, es el escenario elegido por este simulador aéreo que –todo sea dicho– tiene bastante más de arcade que de simulación.

A la hora de jugar puedes elegir dos campañas diferentes, según participes en la guerra por el bando americano o el japonés. En total son 50 misiones en las que el combate aéreo se alterna con el bombardeo y con la defensa de tus instalaciones, y para las que puedes elegir entre cuatro aviones diferentes, dos por cada bando.

REALISMO, POQUITO

«Pacific Warriors II» te ofrece un sistema de juego arcade con mucho peso de la acción pero, al mismo tiempo, muy poco realista. Para dirigir tu avión no cuentas más que con los controles básicos de velocidad y dirección, y con dos tipos de disparo, e incluso puedes hacer cosas tan surrealistas como chocar contra el suelo y rebotar.

Se trata, en cualquier caso, de un juego muy divertido y accesible. Adornado, además, con un acabado gráfico muy interesante. Vamos, que si te atrae la idea de los combates aéreos pero nunca has sabido qué demonios era una palanca de gases, éste es el juego que necesitas para pasártelo en grande. ■J.P.V.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Simulación
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: InterActiveVision
- Distribuidor: Nobilis
- Nº de CDs: 1 PVP Rec.: 19,90 €
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.pc.iavgames.com/pw2/

INDIVIDUAL 75

▶COMBATES AÉREOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS.
Su sistema de juego es sencillo, pero muy entretenido, y su acabado gráfico es realmente bueno.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



RED COLLECTION
Más clásicos
Planeta de Agostini ha inaugurado la serie Red Collection con la que reedita éxitos ya clásicos. Los primeros son «Sim City 3000 WE», «NFS Porsche 2000», «Tiger Woods 2001» y «C&C Renegade», todos ellos a 9,95 €.



ENIGMA. RISING TIDE
Submarinos fantásticos
La nueva serie Dreamline de PuntoSoft cuenta con este simulador naval que te pone al mando de un submarino y te introduce en un hipotético pasado alternativo. Saldrá a un precio de 19,95 € a lo largo del mes de agosto.



MECHWARRIOR VENGEANCE
Armaduras del futuro
En este título de acción futurista, el último de la saga «Mechwarrior», controlas colosos metálicos armados hasta los dientes. La reedición saldrá bajo el sello CodeGame y estará a la venta a partir de julio por 9,95 €.



V-RALLY 3
Consigue el mejor crono
La tercera entrega de V-Rally vuelve a PC con la colección "Best Of" de Atari. Competiciones contra el reloj con un estilo puramente arcade pero sin descuidar el realismo en la conducción. Sale a un precio de 19,95 €.

JUEGO DEL MES

Neverwinter Nights

El rol más auténtico

ANTES DECÍAMOS

¿Has jugado a rol? ...Es decir, ¿al auténtico rol? Este título, –con el que Bioware da relevo a «Baldur's Gate»– tiene espéndidas posibilidades de juego y unos gráficos soberbios. La ambientación adopta las reglas de "Dungeons & Dragons", bajo las cuales puedes crear personajes complejos pero de una manera sencilla y fácil de poner en práctica. No obstante, lo mejor es que incorpora la figura del Master, tal como requiere el rol de mesa. Con él puedes diseñar tus propias aventuras. Es el nuevo modelo a seguir en el género; así de claro.

AHORA DECIMOS

Vale..., ya no es la última palabra dentro de su género pero lo ha sido hasta hace bien poquito, justo hasta la llegada de «Caballeros...». Sigue siendo un juego único, en el que puedes hacer de maestro de juego y, además de crear partidas multijugador, uno de los jugadores puede de arbitrarlas en tiempo real. Aparte, sus gráficos y la amplitud de posibilidades en el desarrollo de los personajes siguen haciendo de él un juego muy recomendable, uno de los mejores del género.





▲ Los gráficos de «Neverwinter Nights» fueron lo mejor del género durante mucho tiempo. Ahora ya han sido superados técnicamente pero siguen teniendo un aspecto imponente.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12
- Género: Rol
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 91 (Agosto 2002)
- Idioma: Castell. (textos y manual)
- Estudio/ Compañía: Bioware/Atari
- Distribuidor: Atari
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.neverwinternights.com

LA ANTIGUA NOTA 93
▶ EL MEJOR DEL GÉNERO. En conjunto, es uno de juegos de rol más brillantes todos los tiempos y, sin duda, el más completo.

LA NUEVA NOTA 90
▶ IMPRESCINDIBLE. Han salido juegos más espectaculares y menos complicados pero sigue siendo una de las mejores opciones.



▲ El sistema de control es bastante sencillo. Sólo necesitas el ratón para llevar a cabo cualquier acción posible.



▲ En la campaña individual la dificultad de los puzzles está muy bien graduada y el juego permite la recuperación de personajes abatidos.

Piratas del Caribe

Lo que cuesta un tesoro

ANTES DECÍAMOS

Tiene algunos personajes de "Piratas del Caribe" pero el juego te cuenta una historia distinta. Encarnas a un corsario que tiene que buscarse la vida aquí y allá si las autoridades, –o más bien la escasez de ellas– se lo permiten.

Aparte de comerciar se te van presentando aventuras en cada rincón de un archipiélago. Hay de todo: tesoros, fantasmas, batallas navales, duelos con espada... y todos los tópicos de las historias de piratas pero crea una ensalada de géneros que resulta algo confusa.

AHORA DECIMOS

Viste la película ¿no? Pues este juego aprovechó su tirón aunque sólo se le parece en la ambientación. Puedes hacer un montón de cosas, desde comerciar hasta empuñar el sable, sin olvidar las batallas navales y, la verdad, resulta interesante que te ofrezca una gran aventura por descubrir. Cuando te echas a la mar los gráficos impresionan. Lástima que, dentro de la gran diversidad que ofrece, sus muchas facetas no acaben de estar bien conjuntadas y que los controles sean un poco liosos.



▲ Antes de hundir el navío con el que te enfrentes puedes abordarlo y conseguir un buen botín.



▲ Con la espada y el contrabando tu personaje podrá mejorar sus habilidades y reclutar tripulantes.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Aventura
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM103 (Agosto 2003)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Akella/Bethesda Software
- **Distrib.:** Ubisoft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Septiembre 2004
- **Web:** www.pirates.bethsoft.com

LA ANTIGUA NOTA 75

▶ *MUCHOS JUEGOS EN UNO. Si buscas un juego variado aquí tienes aventura, acción y simulación. Estupendo... si logras aclararte.*

LA NUEVA NOTA 70

▶ *MEJOR A CAÑONAZOS. A este precio y si te gusta el tema de los piratas, es una buena opción. Más que nada, por sus batallas navales.*

Silent Storm

¡Es tu turno, soldado!



▲ Los enemigos son astutos y el combate, a pesar de su mecánica basada en turnos, ofrece una sensación de realismo estupenda. Puedes tomarte tu tiempo para pensar cada movimiento.

ANTES DECÍAMOS

Las bombas explotan a tu alrededor, los disparos zumban junto a tu cabeza, el enemigo avanza y tú... ¿te vas a la nevera a por un refresco? Pues sí, ventajas de la estrategia por turnos.

Controlas un comando de seis soldados en uno de los dos bandos de la Segunda Guerra Mundial, especializados en distintas tareas.

Así, el primer desafío de cada misión es escoger los miembros y el equipo adecuado. El combate se desarrolla por turnos pero no por ello está exento de emoción, gracias a la amplia interacción de los personajes con los escenarios y un cuidado realismo que afecta a un sinfín de detalles en la ambientación.



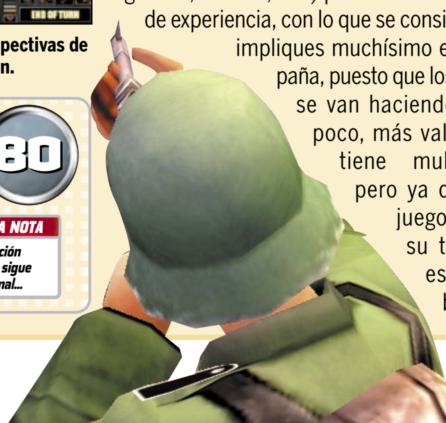
▲ La correcta utilización del equipo de cada soldado es muy importante para vencer.



▲ Puedes adoptar distintas perspectivas de cámara para estudiar cada acción.

AHORA DECIMOS

Con una apuesta poco habitual «Silent Storm» recupera el casi olvidado combate por turnos para demostrar que sigue funcionando, incluso con una ambientación tantas veces utilizada. Tu comando, seleccionado entre soldados de distintos perfiles (explorador, francotirador, ingeniero, médico, etc.) puede acumular puntos de experiencia, con lo que se consigue que te impliques muchísimo en la campaña, puesto que los soldados se van haciendo, poco a poco, más valiosos. No tiene multijugador, pero ya que es un juego reciente su tecnología está a un buen nivel.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Comentado:** MM 108 (Enero 2004)
- **Idioma:** Castellano (manual) Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Nival/Jowood
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** silentstorm-online.com

LA ANTIGUA NOTA 80

▶ *ESTRATEGIA CEREBRAL. Tiene un entorno visual de lujo. Su ritmo de juego es lento pero nunca es repetitivo. Lástima lo de la traducción.*

LA NUEVA NOTA 85

▶ *TÁCTICA, TURNOS Y 3D. Una combinación original y divertida cuyo único ejemplo sigue siendo este juego. Y el precio, no está mal...*

Series clásicas

ATARI – ESPECIALES/BEST OF ATARI	
Alone in the Dark	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,99€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Desperados	9,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,99€
Neverwinter Nights	19,99€
Taz Wanted	9,99€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	9,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 2	9,95€
Deer Hunt 3D	19,95€
Delta Force	9,95€
Delta Force 2	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
F-22 Lightning 3	9,95€
New World Order	9,95€
Postal 2	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Pure Pinball	9,95€
Ring 2: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9.95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9.95€
Tzar Edición Oro	9,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€

PLANETA DE AGOSTINI – XPLOSIVE	
Civilization: Call to Power	9,95€
House of the Dead 2	6,95€
Sega GT	5,95€
The House of Dead	5,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN – ESPECIALES	
Commandos Edición Histórica	29,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN - SERIE ORO	
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT - HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

UBI SOFT - CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator 98	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Down Town Run	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Links 2003	9,95€
Mechwarrior Vengeance	9,95€
Midtown Madness II	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9,95€
Will Rock	5,95€

VIRGIN PLAY - WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11,95€
Salammbo	29,95€

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
RPG Collection (Baldur's Gate II, Icewind Dale, Invictus)	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

VIVENDI - BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth Especial Edition	14,95€
Half-Life	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES - TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Healt	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
Kart 2002	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

FE DE ERRORES

En el número 114 publicamos que el precio de «Splinter Cell» de Ubisoft era 19,95€ cuando en realidad es 29,95€. Situamos al juego en la colección CODEGAME y de ahí el error. Te pedimos disculpas por la metedura de pata.

Line of Sight: Vietnam

De esta no sale ni Rambo

ANTES DECÍAMOS

¿Cuántas películas de Vietnam has visto? Unas cuantas, seguro. Pues te puedes hacer una idea de lo que te vas a encontrar en «Line of Sight: Vietnam». Aunque si tienes que vértelas con el Vietcong no puedes ir dando tiros a lo Rambo. Aquí, o vas con mucho cuidado o no avanzas. Tiene una puesta en escena impecable pero su dificultad es tan alta que desespera a cualquiera y eso que no hay mucha variedad en las misiones. En definitiva es un desafío para jugadores a los que no les importa avanzar mediante el ensayo y el error.

AHORA DECIMOS

Éste es uno de esos juegos que tiene una tecnología brillante pero en contraste con otros aspectos creados con menor acierto. Hay distintos objetivos en las misiones, sí, pero casi siempre te enfrentas a las mismas situaciones. Hasta aquí, puede decirse que el juego es extremadamente realista y de ahí su dificultad pero, además, los enemigos no cometen errores y las armas son "demasiado" eficaces. Por ello, pese a que puede captar la atención de un fan de la acción bélica para el resto será muy duro y monótono.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16

- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 104 (Sep. 2003)
- **Idioma:** Castellano (manual) Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** nFusion/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.n-fusion.com/nFusion/

LA ANTIGUA NOTA 65

¡BANG! ESTÁS MUERTO. Rara vez sabrás de dónde te viene el primer tiro y para el segundo será quizá demasiado tarde.

LA NUEVA NOTA 60

"ESTO ES UN INFIERNO". Hay mejores reediciones en acción bélica y a mejor precio. Pero si quieres uno del Vietnam..., bueno.



▲ La ambientación, la recreación de armas y vehículos es impecable, y la banda sonora tiene temas de la época.



▲ Puedes alternar la vista entre tercera y primera persona... una de las pocas ayudas para sobrevivir.

Dungeon Siege

De magia y espada



▲ Todo, desde el interfaz hasta el sistema de juego, está orientado a simplificar la mecánica de la acción para que sea accesible y absorbente desde el primer momento.



▲ Puedes reclutar otros personajes para que te ayuden en tus aventuras.



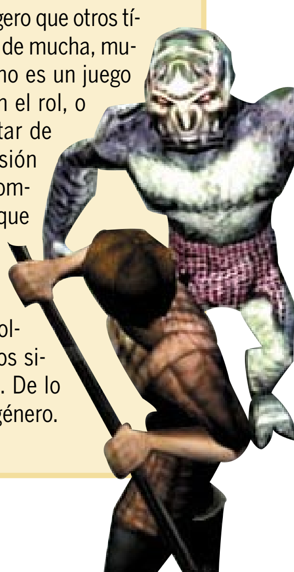
▲ Esqueletos, dragones y orcos te salen al paso en mazmorras y en densos bosques.

ANTES DECÍAMOS

Una horda de orcos ha arrasado el poblado de un humilde campesino, tu personaje. Así, sin más, empuñas una espada y te lanzas a dar caza a los monstruos. Éste es el comienzo de «Dungeon Siege» y, salvo por algunos diálogos y búsquedas que dan forma a la trama, el resto de la aventura la pones tú mejorando el equipamiento y las habilidades de tu personaje. Se trata de un juego de rol sencillo pero extremadamente divertido, con un brillante interfaz y una realización técnica impecable.

AHORA DECIMOS

Son bestias. son los malos y ya está. No te molestes en preguntar y haz que tus enemigos prueben tu acero. Esta es la esencia de «Dungeon Siege». Es, como dirían los más roleros, uno de esos juegos de la escuela de «Diablo» que te brinda un rol más ligero que otros títulos del género a cambio de mucha, mucha acción. Por eso mismo es un juego perfecto para iniciarse en el rol, o simplemente para disfrutar de combates y de la progresión de tu personaje sin más complicaciones. Lo mejor es que se disfruta desde el primer momento e incentiva a mejorar las habilidades de tu personaje. Eso, sin olvidarte de que sus gráficos siguen siendo espléndidos. De lo mejorcito que ha dado el género.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12

- **Género:** Rol
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 89 (Junio 2002)
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Gas Powered Games/Microsoft
- **Distrib.s:** Ubisoft **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.dungeonsiege.com

LA ANTIGUA NOTA 85

PARA NO COMPLICARSE. Le falta algo de profundidad y libertad en la creación del personaje pero es muy divertido y espectacular.

LA NUEVA NOTA 90

EMPIEZA CON ÉL. Su sencillo planteamiento lo convierte en un juego ideal para iniciarse, más todavía con este estupendo nuevo precio.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Recibimos la fulgurante entrada de «Sacred» en la lista. Y es que nos lo estamos pasando de miedo con él. Mientras, seguimos dándole a «Far Cry» sin parar. ¡Ah! y «Ground Control II» ya es referencia de la estrategia.

1 — Far Cry



- Acción
- Crytek/Ubisoft
- Ubisoft
- 49,95 €

Es el mejor juego de acción del momento. Brillante en el desarrollo de sus niveles, innovador y sorprendente. Su realización técnica y, sobre todo, su jugabilidad de infarto, consiguen que te quedes pegado a la pantalla y quieras avanzar al próximo nivel, y al siguiente...

- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 97



2 — Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada (N)



- Rol/Acción
- Ascaron
- FX Interactive
- 19,95 €

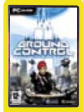
El rol más clásico puede seguir siendo de lo más divertido, sólo con tu héroe, una campaña inagotable y cientos de armas y hechizos.

- Comentado en Micromanía 115
- Puntuación: 92





3 — Ground Control II: Operation Exodus



- Estrategia
- Massive/Sierra
- Vivendi
- 44,95 €

Impresiona tanto que quizá tengas que sacudir la cabeza y dejar de admirarlo para centrarte en tu próxima táctica.

- Comentado en Micromanía 114
- Puntuación: 96

8 — TOCA Race Driver 2

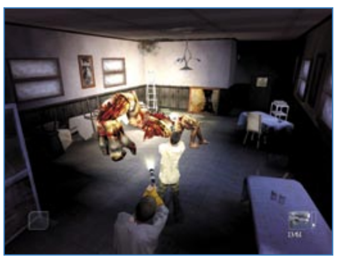


- Velocidad
- Codemasters
- Proein
- 49,99 €

Sencillamente nada recrea la competición con más acierto. Además, posee una rica diversidad en sus opciones de juego y una impecable realización técnica.

- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90





9 — Obscure (N)



- Aventura
- Hydravision/Microïds
- Virgin Play
- 49,95 €

Un juego sobrecogedor que reúne todo lo que define el subgénero del "survival horror" en su justa medida. Ya sabes, no apto para cobardes. ¿Te atreves?

- Comentado en Micromanía 115
- Puntuación: 85

10 — Pro Evolution Soccer 3



- Deportivo
- KCET/Konami
- Konami
- 34,95

Si lo juegas verás como los partidos en la tele pierden interés. Eso sí, no tendrás manos con las que dar cuenta de los panchitos.

- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 92





11 — Perimeter



- Estrategia
- Codemasters
- Proein
- 49,95 €

No es nada habitual que un juego de estrategia aparezca con un planteamiento así de arriesgado y original y que, además, dé en el clavo de lleno.

- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 87

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

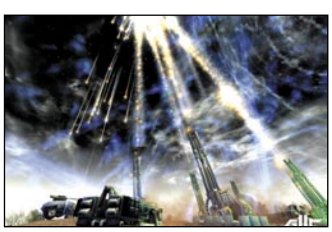
NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Ground Control II: Operation Exodus

Massive/Sierra · Vivendi · 44,95 €

Al principio te impresionan sus gráficos, luego te recuperas y poco a poco te vas dando cuenta de que lo mejor está, precisamente, en su estrategia.

Comentado en MM 114 · Puntuación: 96



Acción — Far Cry

Crytek/Ubisoft · Ubisoft · 49,95 €

La última palabra en el género de la acción. Ante las grandes promesas que nunca llegan, «Far Cry» se mantiene firme en la cumbre.

Comentado en MM 110 · Puntuación: 97

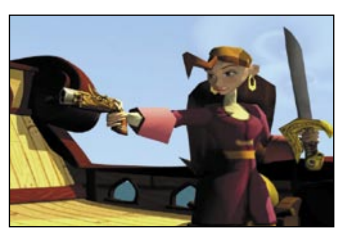


Aventura — La Fuga de Monkey Island

LucasArts · EA · 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 · Puntuación: 89



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Harry Potter: ...Azkaban (+3)	Aventura	Electronic Arts
2 CSI: Oscuras Intenciones (+16)	Aventura	Ubisoft
3. Los Sims: Megaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
4. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Vivendi Universal
5. Los Sims: Magia Potagia (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
6. Imperivm II (+13)	Estrategia	FX Interactive
7. Sacred: ...Arma Sagrada (+12)	Rol/Acción	Fx Interactive
8. Praetorians (+13)	Estrategia	Proein
9. UEFA EURO 2004 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
10. Los Sims: Animales... (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Junio de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Ground Control II (+12)	Estrategia	Vivendi Universal Games
2. Champ. Manager 03/04 (+3)	Deportivo	Eidos
3. Soldiers: Heroes of WWII (+12)	Estrategia	Codemasters
4. Collector´s Edition Doom	Acción	Activision
5. Sim City 3000 (TP)	Estrategia	Dice
6. Joint Operations (+16)	Acción	Novalogic
7. Lemmings For Windows	Estrategia	Dice
8. The Sims: Triple Luxe (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts
9. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Microsoft
10. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Julio de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Harry Potter: ...Azkaban (+3)	Aventura	Electronic Arts
2. City of Heroes	Rol	NCSoft
3. Joint Operations (+16)	Acción	Novalogic
4. Rise of Nations (+12)	Estrategia	Microsoft
5. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
6. Battlefield Vietnam (+16)	Acción	Electronic Arts
7. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
8. Age of Mythology (+12)	Estrategia	Electronic Arts
9. SW: Knights II: The Sith Lords (**)	Rol	LucasArts
10. The Sims Superstar (+7)	Simul./Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Julio de 2004. ** Datos referentes a preventa y reservas



Splinter Cell Pandora Tomorrow

4

Acción · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 49,95 €

Más ágil y audaz y mejor equipado que nunca, Sam Fisher regresa para ofrecernos la tensión hecha juego. Nunca el silencio fue tan divertido.

Comentado en Micromanía 111
Puntuación: 90







Thief: Deadly Shadows

5

Acción · Ion Storm/Eidos · Proein · 44,95 €

Aventura, acción, sigilo, originalidad y una ambientación tan absorbente que no volverás a mirar a tu sombra de la misma manera.

Comentado en Micromanía 114
Puntuación: 89



Joint Operations: Typhoon Rising

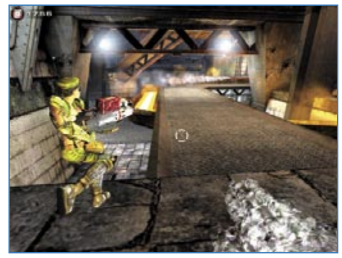
6 · N

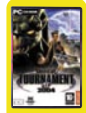
Acción · Novalogic · Friendware · 44,95 €

Superioridad numérica y técnica, aquí es donde destaca este brillante juego de acción bélica multijugador. Mucho de todo... y muy bueno.

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 89







Unreal Tournament 2004

7

Acción · Epic Games · Atari · 49,95 €

Si quieres medir tu gatillo frente a otros jugadores aquí encontrarás, seguro, un escenario a tu medida. Divertido hasta la extenuación.

Comentado en Micromanía 112
Puntuación: 94



Deus Ex: Invisible War

12

Aventura/Rol · Ion Storm/Eidos · Proein · 44,95 €

La libertad de acción recupera aquí su verdadero significado. Una aventura no lineal, aderezada con toques de rol. Magistral.

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 89







Call of Duty

13

Acción · Infinity Ward/Activision · Proein · 49,95 €

Es lo más cercano a la Segunda Guerra Mundial que puedes estar. Un entorno épico que recoge las campañas más decisivas. Por ahora, es el rey de la acción bélica.

Comentado en Micromanía 106
Puntuación: 95



Gangland

14 · N

Rol/Estrategia · Whiptail/Mediamobsters · Friendware · 44,95 €

Si has tenido la tentación de crear tu propio sindicato del crimen, esta es tu oportunidad. Soborno, extorsión, contrabando... Todo vale para hacer de "padrino" ¿no es estupendo?

Comentado en Micromanía 115
Puntuación: 80







SW Caballeros de la Antigua República

15

Rol · Bioware/LucasArts Activision · Proein · 49,95 €

Puro rol, puro Star Wars. En ningún juego como en éste te sentirás tan dentro del famoso universo. El mejor de su género, por el momento.

Comentado en Micromanía 108
Puntuación: 94

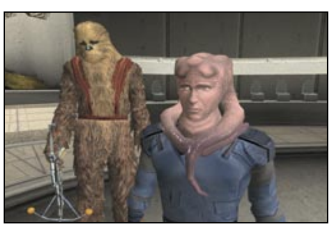
Rol

Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Maddox/1C/Ubisoft · Friendware · 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

Comentado en MM 100 · Puntuación: 94



Deportivos

Pro Evolution Soccer 3

Konami · Konami · 34,95 €

Los goles siempre saben a gloria, pero si se lo has marcado a un amigo y rival, después de retarte en «Pro Evo Soccer 3», saben mucho mejor.

Comentado en MM 107 · Puntuación: 92



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Es una nueva era para la estrategia. Los recientes «Ground Control II» y «Perimeter» ya ocupan los primeros puestos desplazando al tercer lugar a «Empires».



1 N — **Ground Control II: Operation Exodus**
- 38% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 96
- Massive/Sierra
- Vivendi



2 ↑ — **Perimeter**
- 28% de las votaciones
- MM 113 · Puntuación: 88
- 1C/Codemasters
- Proein



3 ↓ — **Empires: Los Albores de la Era Moderna**
- 16% de las votaciones
- MM 106 · Puntuación: 96
- Stainless Steel/Activision
- Proein

4 N — **Rise of Nations**
- 10% de las votaciones
- MM 102 · Puntuación: 94
- Big Huge Games
- Microsoft

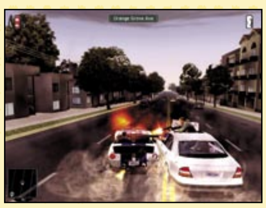
5 = — **Africa Korps vs Desert Rats**
- 7% de las votaciones
- MM 109 · Puntuación: 84
- Digital Reality/MonteCristo
- Nobilis Ibérica

Acción

Vuestro favorito sigue siendo «Far Cry», de eso no hay duda. Pero se nota que este mes muchos habéis ampliado la juegoteca con «True Crime» y «Hitman»



1 = — **Far Cry**
- 29% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 97
- Crytek
- Ubisoft



2 N — **True Crime: Streets of LA**
- 27% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación 80
- Luxoflux/Activision
- Proein



3 N — **Hitman Contracts**
- 23% de las votaciones
- MM 113 · Puntuación 87
- IO Interactive/Eidos
- Proein

4 = — **Splinter Cell Pandora Tomorrow**
- 12% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft

5 ↓ — **Unreal Tournament 2004**
- 10% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 94
- Epic Games
- Atari

Aventura

Estas parecen ser las mejores aventuras en la actualidad y no habrá muchos cambios hasta la próxima hornada. Este mes regresa a la lista «The Longest Journey»



1 = — **Syberia II**
- 40% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Microïds
- Virgin Play



2 = — **Broken Sword. El Sueño del Dragón**
- 31% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Revolution/THQ
- Proein



3 = — **Deus EX 2. Invisible War**
- 26% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 89
- Ion Storm/Eidos
- Proein

4 = — **Midnight Nowhere**
- 7% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 88
- Saturn+
- Virgin Play

5 N — **The Longest Journey**
- 6% de las votaciones
- MM 72 · Puntuación: 90
- Funcom
- FX Interactive

Rol

Es muy posible que con la próxima llegada de «Sacred» a la lista haya algo más de movimiento pero, por el momento, «Caballeros...» sigue siendo vuestro favorito.



1 = — **SW: Caballeros de la Antigua República**
- 33% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 94
- Bioware/LucasArts/Activision
- Proein



2 = — **Neverwinter Nights**
- 28% de las votaciones
- MM 91 · Puntuación: 92
- Bioware/Interplay
- Atari



3 N — **Spellforce: The Order of Dawn**
- 24% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Phenomic/Jowood
- Nobilis Ibérica

4 ↓ — **El Templo del Mal Elemental**
- 11% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 90
- Troika Games
- Atari

5 ↓ — **Dungeon Siege**
- 4% de las votaciones
- MM 89 · Puntuación: 85
- Gas Powered Games/Microsoft
- Microsoft

Velocidad

La llegada al primer puesto de «TOCA Race Driver 2» el mes pasado no fue un espejismo. Y, en mitad de la lista, tenemos una nueva entrada, «TrackManía».



1 = — **TOCA Race Driver 2**
- 35% de las votaciones
- MM 111 · Puntuación: 90
- Codemasters
- Proein



2 = — **Need For Speed: Underground**
- 33% de las votaciones
- MM 104 · Puntuación: 80
- EA Games
- Electronic Arts



3 N — **TrackManía**
- 21% de las votaciones
- MM 114 · Puntuación: 80
- Nadeo/Brigades
- PuntoSoft

4 ↑ — **Colin McRae Rally 04**
- 7% de las votaciones
- MM 110 · Puntuación: 87
- Codemasters
- Proein

5 ↓ — **MotoGP 2**
- 4% de las votaciones
- MM 102 · Puntuación: 93
- Climax/THQ
- Proein

El espontáneo

«Con esta cara me quedé cuando vi el vídeo de «F.E.A.R.»»



Pau Seco (Santander)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Simuladores no habrá muchos... pero afición, hay para dar y tomar. Prueba de ello es el duelo que mantienen «Lock On» vs «IL-2 Sturmovik FB».



1 ↑ *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles*
- 30% de las votaciones
- MM 100 · Puntuación: 94
- 1C/Maddox/Ubisoft
- Friendware



2 ↓ *Lock On: Air Combat Simulations*
- 29% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



3 ↓ *X-Plane Flight Simulator V. 7*
- 19% de las votaciones
- MM 112 · Puntuación: 78
- Laminar Research
- Friendware

4 ↑ *Flight Simulator 2004*
- 13% de las votaciones
- MM 103 · Puntuación: 85
- Microsoft
- Microsoft

5 ↓ *Combat Flight Simulator 3*
- 9% de las votaciones
- MM 95 · Puntuación: 82
- Microsoft
- Microsoft

Deportivos

Parecía imposible pero gracias a la fiebre futbolera «UEFA Euro 2004» le quitado el primer puesto a «Pro Evolution Soccer 3». ¿Será una fiebre pasajera?



1 ↑ *UEFA Euro 2004*
- 41% de las votaciones
- MM 113 · Puntuación: 84
- EA Sports
- Electronic Arts



2 ↓ *Pro Evolution Soccer 3*
- 39% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 92
- KCET/Konami
- Konami



3 ↑ *Total Club Manager 2004*
- 15% de las votaciones
- MM 107 · Puntuación: 93
- EA Sports
- Electronic Arts

4 = *Championship Manager 4*
- 9% de las votaciones
- MM 100 · Puntuación: 80
- Sigames
- Proein

5 ↓ *FIFA 2004*
- 6% de las votaciones
- MM 106 · Puntuación: 90
- EA Sports
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

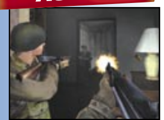
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	2 Commandos	3 Starcraft
51% de las votaciones	39% de las votaciones	10% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 42	Comentado en MM 41
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
Firaxis	Pyro Studios	Blizzard

Acción



1 MoH Allied Assault	2 Max Payne	3 Half-Life
39% de las votaciones	32% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 85	Comentado en MM 80	Comentado en MM 61
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 91
2015	Remedy Entertainment	Valve Software

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Gabriel Knight III	3 Syberia
43% de las votaciones	33% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 60	Comentado en MM 92
Puntuación: 89	Puntuación: 86	Puntuación: 85
Sierra	Sierra	Microïds

Rol



1 Baldur's Gate II	2 Diablo II	3 Neverwinter N.
45% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 50	Comentado en MM 67	Comentado en MM 80
Puntuación: 91	Puntuación: 85	Puntuación: 91
Bioware	Blizzard	Bioware

Velocidad



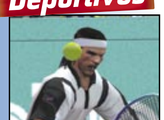
1 Grand Prix 4	2 Colin McRae R. 2	3 Need For Speed
47% de las votaciones	40% de las votaciones	13% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 66	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 94	Puntuación: 88
Firaxis	Codemasters	EA Games

Simulación



1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat FS 2
48% de las votaciones	33% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 NBA Live 2001
45% de las votaciones	44% de las votaciones	11% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 75
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 89
Sega	Dinamic	EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



True Crime
Streets of L.A.
El destino lo escribes tú

Nick es un rudo agente de policía que vive en un mundo de pesadilla. La misteriosa desaparición de su padre, hace ya algún tiempo, continúa atormentándole día tras día. Mientras, una ola de delitos relacionados con la Mafia se extiende por Los Ángeles. ¿Existirá alguna conexión?

Toda la acción de «True Crime» está estructurada como capítulos independientes, cada uno de los cuales consta de una serie de misiones –por lo general siete– además de alguna de bonus. Dependiendo de tu conducta y de lo bien que resuelvas cada misión el juego presentará una serie de ramificaciones en su trama, dando lugar a tres historias diferentes con finales también distintos: una en la que el protagonista actúa como poli bueno (íntegro y eficiente) y otras dos en las que la corrupción o la falta de eficacia hacen mella en el comportamiento de Nick.

Después de los tres primeros capítulos la historia principal se bifurca y desarrolla los distintos caminos que conducen a los finales alternativos. Pero, tranquilo que te lo iremos avisando. En las siguientes páginas hemos preparado una guía que te ayudará a descubrir el mejor final, el del poli bueno, tras haber explorado la opción más larga y completa del juego. Asimismo te vamos contando todas las condiciones y objetivos que tendrás que cumplir para llegar hasta el mejor desenlace final.

Por otro lado, como consecuencia del elevado número de niveles y alternativas de los que consta la aventura, hemos decidido explicar sólo los escenarios más importantes dejando de lado, entre otros, todos aquellos desplazamientos en coche en los que no hay límite de tiempo alguno; la presencia de un radar con el objetivo a alcanzar facilita las cosas en buena medida.

También hablaremos en los recuadros de las numerosas mejoras disponibles en las tiendas 24/7 así como los bonus que obtendrás al finalizar cada capítulo, que te ayudarán a mejorar tus habilidades. Además, indicamos su ubicación en el mapa de Los Ángeles en la página siguiente para que no tengas ningún problema en encontrarlos por las calles. Suerte. ■ **J.T.A.**

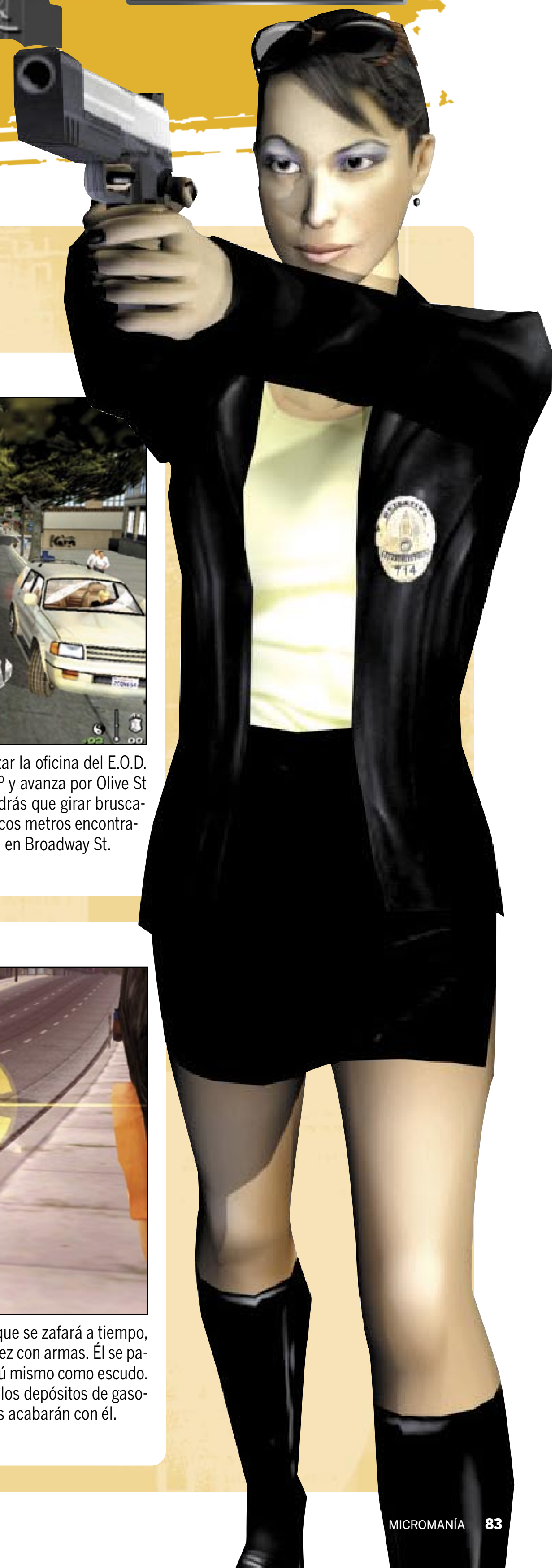
Mapa de la ciudad



¡Bienvenido a Los Angeles!

En este mapa tienes señalados todos los entrenamientos donde alcanzarás las sucesivas mejoras. Éstas se irán desbloqueando conforme superes los capítulos de la aventura en el orden que explicamos en los cuadros.

- **Entrenamiento de combate.**
- **Entrenamiento de disparo.**
- **Entrenamiento de conducción.**



Capítulo 1: Tríada Violenta

Misión 1: Prácticas de tiro



No te podrás quejar: el objetivo de la primera misión a la que te vas a enfrentar resulta enormemente sencillo. Para superarlo tendrás que destruir como mínimo 10 objetivos de un total de 16, para lo que será primordial que no olvides recargar el arma después de que aparezca cada tanda de objetivos. Además, la "presión" es mínima, pues aunque no lo superes, de igual modo podrás continuar la aventura normalmente.

Misión 2: A la fuga



Dispones de 1 minuto y 30 segundos para alcanzar la oficina del E.O.D. Nada más subirte al coche realiza un giro de 180º y avanza por Olive St hasta la altura de la séptima, lugar en donde tendrás que girar bruscamente a la izquierda para encarar Hill St. A los pocos metros encontrarás el indicador verde, nuevamente a la izquierda, en Broadway St.

» **Si fallas el juego seguirá su curso normal.**

Misión 4: La fuerza de la Tríada



Una vez dentro del restaurante tendrás que enfrentarte a un extorsionador que claramente, forma parte de alguna de las bandas mafiosas de la ciudad. El combate no va a revestir demasiados problemas y después de unos cuantos golpes conseguirás dejarle KO, aunque no podrás evitar que tenga fuerzas para huir del local y emitir unas cuantas amenazas.

» **Pasarás de capítulo aunque no logres acabar con él.**

Misión 5: Rosie en apuros



Tras salir del restaurante el tipo atacará a Rosie, que se zafará a tiempo, enfrentándote tú cara a cara con él, aunque esta vez con armas. Él se parapeta tras tres coches que también puedes usar tú mismo como escudo. Además, los disparos provocarán explosiones en los depósitos de gasolina. Aléjate en el momento oportuno, y las llamas acabarán con él.

» **Aunque falles también pasarás de capítulo.**

Capítulo 2: Calles Salvajes

Misión 2: Asaltante en el Dojo



Siempre que persigas a un criminal en coche, tienes tres opciones: acabar con él a choques; dispararle hasta que el coche salga por los aires; o disparar a las ruedas para que se detenga. De momento, en esta misión tras perseguir a un chino, deberás luechar con él, pero es un combate aparentemente sencillo. Usa secuencias de golpes variadas y aprovecha para agarrarle cuando esté inconsciente.

» **Para avanzar en la aventura es imprescindible ganarle.**

Misión 3: El Barrio Chino



Dispones de un minuto para alcanzar tu destino, así que no pierdas el tiempo. Súbete al coche y recorre San Pedro St. hasta llegar a una bifurcación: allí, coge el camino izquierdo por Onizuka St y alcanzarás Main St. Unas pocas calles más adelante, hacia la derecha, se encuentra Hill St, la calle donde encontrarás tu próximo destino.

» **Si lo consigues pasas al nivel Pelea en el Garito.**
» **Si no, irás a Pirómano a la Fuga.**

Misión 4: Pelea en el garito



Lo que en un principio parece una lucha desigual, en realidad no lo es tanto. Feng cuenta con un cuchillo, pero tras atizarle unos pocos golpes, podrás arrebatárselo y utilizarlo en tu propio beneficio. También, trata de lanzarle contra las máquinas recreativas, pues al romperse lanzarán pequeñas descargas eléctricas que le harán perder energía.

» **Si lo consigues pasarás al nivel Matones de la Tríada.**
» **Si no, irás a Paseando a Jimmy Fu.**

Misión 4 Alternativa: Pirómano a la fuga



Si no has llegado a tiempo al garito del Barrio Chino te toca perseguirle en coche por las calles de la ciudad. Sigue los consejos que te dimos antes, aunque lo más recomendable es dispararle a las ruedas con la puntería de precisión. Claro, que si aún no dispones de esta habilidad, puedes disparar normalmente al coche hasta que se detenga.

» **Independientemente del resultado de la misión irás al nivel Paseando a Jimmy Fu.**

Misión 5: Matones de la Tríada



Feng huye desesperadamente del bar, así que te espera una nueva persecución por las calles, aunque en esta ocasión, a pie. Puedes optar por derribarle y luchar con él cuerpo a cuerpo, pero con mucho cuidado ya que lleva encima una pistola y no dudará en usarla. Por eso, puedes dispararle desde lejos, a no ser que prefieras detenerle y ganar más puntos de cara a tu actitud como policía.

» **Pase lo que pase, irás al nivel Paseando a Jimmy Fu.**

Misión 7: Importaciones Dinastía



Nada más llegar te enfrentarás a dos guardias iniciales que resultará bastante sencillo eliminar. El tercero está despistado y no se dará la vuelta, aunque debes tener mucho cuidado de no pisar los cristales que hay en el suelo o lo alertarás. Hay otro sicario más cerca de la rampa y por último, encontrarás otro más justo en la salida del nivel.

» **Si consigues pasar irás al nivel Emboscada de Jimmy.**
» **Si no, irás al tercer capítulo y éste quedará incompleto.**



Misión 8: Emboscada a Jimmy



Ocúltate tras los armarios y acaba con la primera horda de enemigos. Avanza hacia el fondo de la galería y acaba con los que salen de los balcones. En una columna del fondo hay un botiquín; ponte tras ella y elimina a la fuerte resistencia que te aguarda. No dudes en recoger las armas de los enemigos para usarlas en tu beneficio.

» **Si lo consigues irás al nivel Francotirador.**
» **Si no, pasarás al tercer capítulo.**

Misión 9: Francotirador



Acabar con el francotirador es una tarea más sencilla de lo que podría parecer en principio. Ocúltate detrás de las paredes entre las ventanas y cuando se prepare para apuntar será el momento de actuar disparándole. Repite este proceso unas cuantas veces y lo habrás derrotado sin mayores problemas. Si además, dispones de la puntería de precisión te resultará aún más sencillo.

» **Lo consigas o no irás al tercer episodio.**

Capítulo 3: Conexión Internacional

Misión 2: La limusina de Chong



Debes perseguir la limusina desde una distancia prudencial. No abuses del acelerador o si no te encontrarás con ella en un santiamén, dando al traste con el resto de la misión. Presta especial atención a las curvas, pues el medidor de distancia pasa de cerca a lejos muy rápidamente.
- **Si lo consigues pasarás a Operación Vigilancia.**
- **Si eres descubierto irás al Balneario Ruso.**

Misión 3: Operación vigilancia



Te persigue un coche lleno de mafiosos armados. Olvídate de dispararles, y huye. Es probable que a esas alturas aún no tengas un vehículo muy potente, así que busca calles cortas y con bastantes cruces con otras calles. Unos cuantos "zig-zag" y los habrás despistado completamente.
- **Si lo consigues irás al nivel El Balneario Ruso.**
- **Si no, pasarás a Problemas Con Los Rusos.**

Misión 5: El Balneario ruso



Haciendo gala de tus dotes de infiltración debes dejar K.O. a los vigilantes del balneario. Aparecerá una camarera: síguela y deshazte de los clientes hasta alcanzar una sala circular. Cuidado con el vigilante y con los clientes que hay en las tumbonas. La camarera te indicará el camino a seguir.
- **Si consigues pasarlo irás a Sorpresa en las Duchas.**
- **Si no, pasarás a Problemas con los Rusos.**

Misión 5 Alternativa: Problema con los rusos.



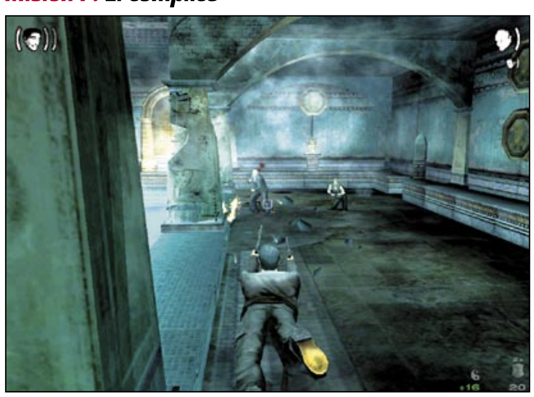
Un nuevo combate te aguarda, aunque esta vez vas a tener que enfrentarte a unos cuantos rusos cabreados. Procura pelear con ellos uno por uno, pues si no lo haces así serás acribillado a golpes por todos al tiempo. Aún así, tampoco resulta una pelea demasiado complicada.
- **Si lo consigues pasarás a El Cómplice.**
- **Si no, pasarás directamente al Capítulo 4.**

Misión 6: Sorpresa en las duchas



Más combates contra varios clientes del balneario. Esta vez tendrás que enfrentarte a tres tipos lentos y no especialmente habilidosos, pero que intentarán agarrarte en cuanto estés un poco cerca. Luego, aparecerá un cuarto más tozudo que precisará de seis golpes para ser aturdido.
- **Si consigues noquearlos a todos pasas a El Cómplice.**
- **Si no, pasas al Capítulo 4.**

Misión 7: El cómplice



Otra intensa lucha en las duchas. Ocúltate tras las columnas y dispara a diestro y siniestro hasta acabar con todos. Cuidado: salen de las cuatro esquinas. Habrá un botiquín tras una columna. Tras acabar con todos, vendrá un jefe final: cuando haya vaciado su cargador, ¡ve a por él!
- **Si lo logras y has sido un buen policía continuarás por el Capítulo 4.**
- **Si no lo logras, o has sido un poli malo, irás por el Capítulo 4 malo.**

Consejos Generales

MEJORAS DE DISPARO



- **Las 9 mejoras relacionadas con la habilidad a la hora de disparar son las siguientes:**
  1. **Doble objetivo puntería: puedes disparar a dos enemigos distintos al mismo tiempo.**
  2. **Asistencia puntería: se ralentiza la acción y apuntarás a varios puntos del enemigo.**
  3. **Recarga rápida: como su propio nombre indica gastarás menos tiempo al recargar.**
  4. **Velocidad puntería rápida: se produce una mejora en la puntería del personaje.**
  5. **Visión de láser: dispones de láser en tus pistolas aumentando bastante su precisión.**
  6. **Linterna: montadas sobre las pistolas te proporcionan una fuente de luz indispensable.**
  7. **Periscopio: aumenta hasta el doble la puntería de precisión.**
  8. **Precisión máxima: se reducen los errores a la hora de disparar contra enemigos.**
  9. **Puntos munición hueca: con esta munición tus disparos serán mucho más mortíferos.**

BONUS DE ARMA



- **Aunque puedas recoger armas enemigas, siempre es bueno disponer de pistolas mejores pues, al fin y al cabo, son las únicas con munición infinita. El reto consiste en recorrer un pequeño laberinto plagado de muñecos que te lanzarán pelotas verdes.**
  - **Arma 1: revólver de 41 con capacidad para 8 balas, 4 por segundo.**
  - **Arma 2: pistolas de 45 con capacidad para 10 disparos, 5 por segundo.**
  - **Arma 3: pistolas de 50 con capacidad para 12 disparos, 6 por segundo.**
- **Es muy recomendable conseguir el mejor arma en cuanto puedas aunque, eso sí, deberás recargar asiduamente. Lo mejor será tener la mejora Recarga Rápida.**

Capítulo 4: Ruleta Rusa

Misión 2: Mecánica básica



Los moteros no te van a dejar en paz hasta que hayas acabado con todos ellos. Además, son especialmente peligrosos en la medida de que cuentan con "armas" bastante contundentes como una barra de acero. Siempre que puedas golpéales contra los barriles, así se quemarán fácilmente, o lánzalos contra el coche que está aparcado en mitad del taller.

- **Si los derrotas pasarás a Persiguiendo a Francis.**
- **Si eres vencido irás a En el Club Gulag.**

Misión 3: Persiguiendo a Francis



El momento que te estabas temiendo ha llegado: si quieres atrapar a Francis (es el objetivo de esta misión) vas a necesitar un coche más potente de lo normal. Una vez estés al volante de un buen vehículo será tu decisión acabar con el coche a base de disparos, sobre todo dirigidos a las ruedas, para frenarlo, o bien intentar inmovilizarlo y detenerlo sin un rasguño. Eso sí, no te arrimes mucho a él, que también dispara.

- **Tanto si lo coges como si no irás al nivel En el Club Gulag.**

Misión 5: Entrada alternativa



Elimina a los tres primeros guardias hasta llegar al parking del callejón. Allí te encontrarás con otros dos enemigos, pero no te preocupes, te dará tiempo a acabar con ellos sin mucho problema. Quedará otro más antes de iniciar el tramo final del nivel. Justo cuando estés cerca de la entrada, aparecerá uno más que probablemente te vea. Acaba con él de inmediato.

- **Si no te pillan pasas a Disco Infierno.**
- **Si no lo consigues pasas a la misión alternativa Pelea en la Avenida.**

Misión 6: Disco Infierno



Los enemigos aparecen por la zona de la barra de enfrente, por la otra barra y también por el piso de arriba. Apenas encontrarás lugares donde parapetarte, excepto el escenario central aunque su cobertura tampoco se puede decir que sea demasiado buena... Haz todo el uso que puedas de la capacidad de movimiento ralentizado. Por cierto: hay un botiquín en el escenario que seguro que te será de gran ayuda...

- **Tanto si los eliminas como si no lo haces pasarás a Plomo para Harry.**

Misión 6 Alternativa: Pelea en la avenida

Vaya, te han pillado al intentar infiltrarte en la discoteca y los guardias han dado la voz de alarma... Es hora de sacarle brillo a los puños y poner a prueba tus conocimientos de combate cuerpo a cuerpo, porque esta vez te toca una pelea contra tres matones al tiempo. Hay dos particularmente duros, mientras que el tercero, vestido de negro es probablemente el más sencillo de todos.'

- **Tanto si acabas con todos los matones como si no pasas a Plomo para Harry.**

Misión 7: Plomo para Harry



Cuando te enfrentas a misiones de conducción sin tiempo límite, puedes aprovechar para mejorar tus habilidades en las diferentes "artes automovilísticas". Pero no es el caso de esta misión en la que dispones sólo de 2 minutos y 55 segundos para llegar a tu destino. Será preciso que te hagas con un vehículo suficientemente potente y con él encares y recorras toda la autopista 101 hasta llegar a tu destino.

- **Si llegas a tiempo pasas a Vándalos.**
- **Si no, pasarás al Capítulo 5.**

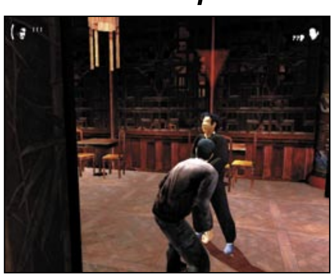
Misión 8: Vándalos

Un enfrentamiento cara a cara contra tres tipos que tienen muy malas pulgas, en particular uno de ellos tiene una catana; una vez que se la hayas quitado también podrás usarla en tu beneficio. Y mientras consigues robarle el arma no dudes en aplicar todas las técnicas de combate que hayas aprendido hasta el momento. No será sencillo, pero seguro que con un poco de perseverancia. Con todo...

- **...Pasarás al Capítulo 5 ocurra lo que ocurra en el combate.**

Capítulo 6: La Casa de Wu

Misión 2: Visita sorpresa



Debes ocultarte tras los muros del restaurante y atacar por la espalda a los vigilantes. Presta especial atención a las sillas que hay diseminadas por el local pues si tropiezas con ellas alertarás al vigilante más próximo. Cerca del final deberás tener mucho cuidado con un camarero y con el último centinela.

- **Si pasas jugarás Inspección de Cocina.**
- **Si no, irás a Visión del Tunel.**

Misión 3: Inspección de cocina.



Esta nueva lucha es más peculiar que otras a las que te has enfrentado anteriormente: mientras que los primeros enemigos son pan comido más tarde aparecerá un ser abominable que prácticamente no siente tus golpes. La única manera de derrotarle pasa por lanzarlo al fuego que emana de la cocina...

- **Si lo derrotas pasas al Anciano Wu.**
- **Si no, irás a Visión del Túnel.**

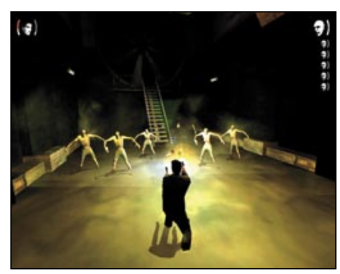
Misión 4: El anciano Wu



Un laberinto de túneles oscuros te espera así que será mejor que tengas las pistolas. En el primer cruce ve por la derecha y en el siguiente, por la izquierda. Pronto comenzarás a bajar hasta la salida. Cuidado con los zombies (llevan armas potentes). Hazte con una. Al final aparecerán muchos zombies de golpe.

- **Si tienes éxito irás a Demonios Internos.**
- **Si no, irás a Muere la Concubina.**

Misión 4 Alt.: Visión del túnel



Con cuidado de llevar dos armas y no perder la linterna, avanza por el túnel disparando a todo bicho que se interponga en tu camino. No pares nunca o la pared con pinchos acabará contigo. Al final del pasillo te espera una auténtica jauría de criaturas que deberás eliminar antes de poder alcanzar la salida.

- **Si lo consigues irás a Demonios Internos.**
- **Si no, pasas al capítulo 7.**

Capítulo 5: El Rescate

Misión 1: El sospechoso



Sigue al policía desde una distancia prudente, si no verá que le sigues. Cuidado en las curvas porque soltará gas y te dejará atrás en cuanto te descuides. Si te descubre cinco veces comenzará una persecución: dispárale hasta que consigas detener el coche.

- **Si no te descubre pasas a Los Mendigos.**
- **Si lo pierdes pasas a Cita con Rafferty.**
- **Si hay persecución irás a La Carnicería.**

Misión 2: Los mendigos



La casa no está tan desierta como quizás podrías esperar. Al contrario, te vas a encontrar con unos cuantos mendigos que van a intentar frenar tu avance pero nada que tus nuevas habilidades no puedan afrontar. Arrebátales las armas que poseen y acabarás con ellos mucho más rápidamente.

- **Si los eliminas pasas a Cita con Rafferty.**
- **Si no, pasas a Pato Cantonés.**

Misión 4: La carnicería



Para llegar a la Carnicería sigue tu camino por Crenshaw Boulevard y gira a la derecha por Pico Boulevard. Tendrás un largo trecho ahora hasta poder girar a la izquierda por Hoover St. Fíjate bien pues tu objetivo ya se encuentra visible en el radar, concretamente en la calle Olimpia. Corre, ¡que no llegas!

- **Debes llegar a tiempo no se te presentarán opciones alternativas.**

Misión 5: La fábrica de embutidos



Los trabajadores de esta fábrica de embutidos manejan unos afilados cuchillos que te van a poner las cosas difíciles. En total has de acabar con seis, a los que liquidarás sin problema si te haces con uno de esos cuchillos. También es interesante la posibilidad de lanzarlos contra la cocina y quemarlos…

- **Si los derrotas pasas a Carne Macerada.**
- **Si no, pasas a La Gran Fuga.**

Misión 6: Carne macerada



En este combate con armas podrás esconderte tras los carros con comida. Los enemigos saldrán tras las puertas o incluso tras la carne enganchada en la cinta transportadora. Cerca del final verás un botiquín muy útil en el enfrentamiento final contra tres enemigos que salen de repente de la última puerta.

- **Si matas a todos,e pasas a La Gran Fuga.**
- **Si no, pasas al Capítulo 6 Regular.**

Misión 7: La gran fuga



Como en anteriores huidas lo más importante es que no es un enfrentamiento directo ya que ellos están armados hasta los dientes. Busca en el radar calles que se crucen habitualmente y pronto les darás esquinazo.

- **Si les despistas y has sido un policía bueno pasas al Capítulo 6.**
- **Si no lo consigues, o has sido un policía malo, pasas al Capítulo 6 Regular.**

Misión 5: Demonios Internos



Aparecerás en un "ring" con tres cabezas llameantes acechándote. Debes eliminarlas en orden: primero la cabeza que se desplaza un poco separada. Destrúyela y luego aparecerán cuatro y cinco cabezas más. Al final aparecerá una cabeza con tres ojos a los que deberás disparar en un orden concreto. No es tan difícil…

- **Si los destruyes vas a Muere la Concubina.**
- **Si fallas pasas al siguiente capítulo.**

Misión 6: Muere la concubina.



Sin comerlo ni beberlo te vas a enfrentar a dos mujeres de armas tomar a las que tendrás que noquear. Será mejor que no te acerques demasiado a ellas o, de lo contrario, te aplicarán algunas de las llaves más dolorosas de todo el juego. Afortunadamente tus habilidades para la lucha son ya más que suficientes para derrotarlas.

- **Si las das su merecido pasa a Pesadilla.**
- **Si no, pasas al siguiente capítulo.**

Misión 7: Pesadilla



Ataca al dragón mientras se desplaza y cuando abra la boca para arrojarte llamaradas de fuego. Luego, esquívalas y tampoco te acerques demasiado a él o su cola dará buena cuenta de ti. Ten cuidado con los bordes del "ring" que pueden haber sido destruidos en combates anteriores, y podrían hacerte caer sobre la lava.

- **Tanto si lo destruyes como si no pasarás al capítulo siguiente.**

Consejos Generales

MEJORAS DE CONDUCCIÓN



Hay 9 mejoras relacionadas con el arte de la conducción. Aquí las tienes todas, ordenadas:

1. **Pelar: el vehículo arrancará de manera inmediata desde detenido.**
2. **Parada rápida: podrás detener tu vehículo en tiempo record y evitar con ello desastres.**
3. **Técnica de inmovilización de precisión: un giro de 45º, ideal para detener a sospechosos.**
4. **Impulso abajo: si te hace falta un extra de aceleración ésta es tu técnica. ¡Ruge el motor!**
5. **90 grados: el coche girará haciendo un ángulo recto. Ideal para tomar curvas peligrosas.**
6. **180º hacia adelante: el coche que conduces realiza un cambio de sentido instantáneo.**
7. **180º hacia atrás: igual que el anterior pero en dirección contraria, marcha atrás; más complicado.**
8. **A dos ruedas: conduce acrobáticamente durante un breve espacio de tiempo. Para pasajes estrechos.**
9. **Turbo: consigue la velocidad máxima en tu coche con esta técnica.**

BONUS DE CONDUCCIÓN



Lo más importante en este tipo de bonus no es obtener mejoras de conducción sino conseguir auténticos bólidos capaces de enfrentarnos a todas las persecuciones sin mayores problemas. El reto consiste en disputar carreras, de manera sucesiva, contra otros tres coches.

- **Coche 1: Muscle Car 69**
- **Coche 2: Descapotable de 01'**
- **Coche 3: Deportivo de 03'**

Es recomendable que te hagas cuanto antes con uno de estos vehículos, pues no sólo resultan más rápidos que la mayoría de los que pueblan las calles de Los Ángeles, sino que además también son más resistentes.

Capítulo 7: En Busca de Rocky

Misión 2: Presión a Rafferty



El combate se desarrolla en un local cerrado donde predominan la oscuridad con algunas mesas y sillas así como otros obstáculos. Procura lanzar al enemigo contra cualquiera de estos objetos y de este modo acabarás con él en un periquete. Procura encontrarte lo más alejado posible de él porque sus golpes especiales son realmente brutales.

- **Si le derrotas pasarás a Tras Rafferty.**
- **Si no lo consigues, pasas a Matones de Masterson.**

Misión 3: Tras Rafferty



Tienes dos opciones en esta ocasión: o bien seguirle hasta su destino guardando las distancias, o bien hacer que Rafferty te descubra y que comience con ello una persecución en toda regla. En este último caso, cuidado en las rectas porque Rafferty pisa el acelerador con mucha alegría.

- **Si le sigues a distancia pasas a Huye de los Federales.**
- **Si se aleja demasiado pasas a la Cita con Rafferty.**
- **Si empiezas la persecución irás a Escucha a Escondidas.**

Misión 3 Alt. Matones de Masterson

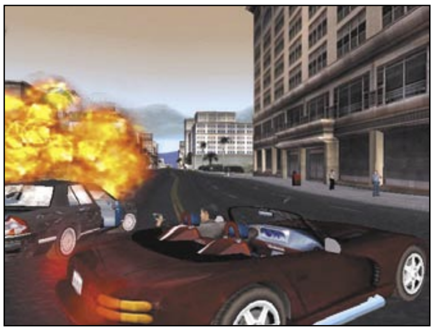


Los dispositivos eléctricos que monta Masterson son muy eficientes, sobre todo si se los quitas a base de golpes. Y a estas alturas, dos agentes del FBI no son rivales para Nick aunque lleven esos dispositivos eléctricos. Por suerte, tras unas bolsas de basura verás un palo con pinchos que podrás usar contra ellos para quitarles los dispositivos.

- **Si los derrotas pasas a Cita con Rafferty.**
- **Si no, pasas a Escucha a Escondidas.**



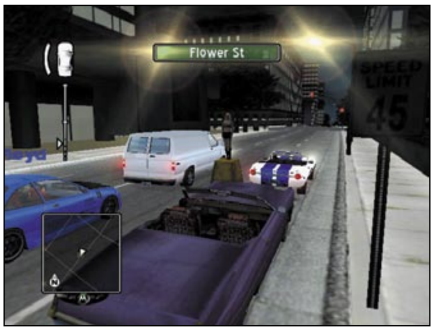
Misión 4: Huye de los federales.



Hay dos opciones factibles. Por un lado, la potencia de tu coche puede ser determinante a la hora de poder huir de los federales, pero también es verdad que ellos tampoco te lo van a poner nada fácil. Teniendo esto en cuenta, lo mejor que puedes hacer va a ser enfrentarte contra ellos y destruir sus vehículos, a ser posible, volándolos.

- **Si te deshaces de ellos pasas a Cita con Rafferty.**
- **Si no, pasas a Escucha a Escondidas.**

Misión 5: La cita de Rafferty



Una nueva persecución, aunque en esta ocasión vuelves a ser tú el que va detrás y no el perseguido como antes. Síguele lo más rápido que puedas pero intenta mantenerte a una distancia justa, sin acercarte demasiado a su coche, pero también sin correr el riesgo de perderle por ir demasiado despacio. ¡Que no te descubra!

- **Si tienes éxito pasarás a Escucha a Escondidas.**
- **Si te detecta jugarás a Su Padre.**

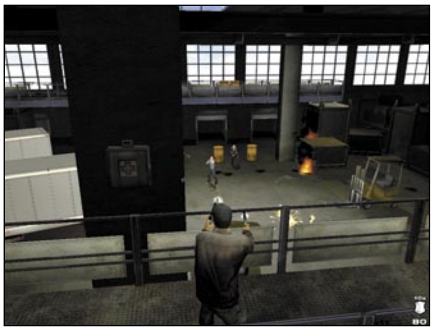
Misión 6: Escucha a Escondidas



Avanza por el camino de la derecha eliminando a todas las patrullas que veas; cuidado con los barriles o los alertarás. El momento más delicado está en la bifurcación cerca del final. Hay tres enemigos, uno a la derecha y los otros a la izquierda junto a la salida. Acabarás con ellos con paciencia, esperando a que salgan de su "madriguera".

- **Tanto si tienes éxito como si no pasarás a jugar el nivel Su Padre.**

Misión 7: Su Padre



Desde un balcón debes eliminar a todos los enemigos que aparezcan, tanto desde la puerta del balcón, desde el balcón de enfrente o desde el piso inferior. Puedes ocultarte tras las columnas. Además, en una de ellas puedes usar un botiquín. Si tienes muchos problemas dispara a los barriles y convertirás el almacén en un auténtico horno.

- **Pasarás al siguiente capítulo con independencia de si aciertas o fallas.**

Capítulo 8: La Venganza

Misión 1: La chica



Esta vez te va a tocar perseguir a la novia de Rocky por las calles de Los Angeles. Las reglas de este nivel son las mismas que para el resto de persecuciones: puedes perderla, seguirla sin que te descubra o, si te descubre, iniciar una persecución por las calles.

- **Si no eres descubierto o se convierte en una persecución pasas a jugar Corriendo al Gulag.**
- **Si la pierdes de vista tendrás que jugar el nivel Emboscada.**

Misión 2: Corriendo al Gulag



Dispones tan solo de 3 minutos y 50 segundos para recorrer un buen trecho de esta vasta ciudad. Afortunadamente, el camino es bastante sencillo y consiste en circular por la calle Sunset Blvd hasta que veas el Gulag en tu radar. Es necesario que tengas en tu poder un coche bien rápido o, de lo contrario, no llegarás a tiempo.

- **Si lo has conseguido pasarás a jugar La Trampa de Rocky.**
- **Si no, pasarás a la Emboscada.**

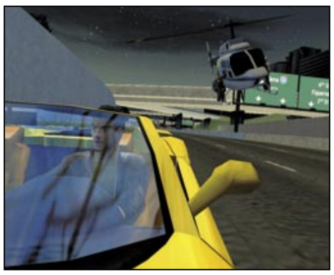
Misión 3: La trampa de Rocky



El combate se presenta bastante incierto aunque ninguno de los tres enemigos con los que te vas a tener que pelear parece lo suficientemente hábil como para ponerte contra las cuerdas. Una buena estrategia a tener en cuenta si te ves en apuros es lanzarlos contra los altavoces: con un poco de suerte, provocarán un cortocircuito que les dará unos chispazos bajando su barra de energía.

- **Si los eliminas pasas a El Aeropuerto.**
- **Si no puedes con ellos irás a El Hangar.**

Misión 3 Alt.: La Emboscada



Antes que ponerte a disparar al helicóptero como un poseso quizás sea una buena idea hacer uso de la mira de precisión para acabar con los dos enemigos que no cesan de dispararte desde los laterales del helicóptero. Con los guardaespaldas definitivamente abatidos la amenaza habrá desaparecido y el helicóptero no despegará del aeropuerto...

- **Si has tenido éxito con el helicóptero pasarás a El Aeropuerto.**
- **Si no lo has tenido irás a El Hangar.**

Misión 5: El hangar



Dispara rápido a los bidones y te desharás de los primeros enemigos. Más adelante irán apareciendo en varias alturas y debes prestar atención al francotirador cercano al primer botiquín. Avanza y pronto llegarás a la zona de salida, de nuevo fuertemente protegida por un nutrido comando de hombres y otro francotirador. Elimínalos y usa otro botiquín que hay en las proximidades.

- **Si llegas al final irás a La Huida de Rocky.**
- **Si no, el juego habrá llegado a su fin.**

Misión 6: La Huida de Rocky



Todavía no sabes quién es pero sabes que en esa avioneta intenta escapar un pez gordo mafioso... y tú no se lo vas a permitir. Aunque puedes utilizar la puntería asistida para destruir las ruedas y los motores de la avioneta, lo mejor es acosarla de cerca, sin dejar de disparar ni un solo segundo, hasta que su medidor de daños se ponga completamente rojo y acabe destruido por completo.

- **Si lo consigues pasarás al Titiritero.**
- **Si escapa se habrá acabado el juego.**

Misión 7: El Titiritero



Por fin cara a cara con el jefe mafioso más poderoso de toda la ciudad, al que llaman General Kim. Como resulta que no quiere entregarse por las buenas vas a tener que enseñarle buenas maneras. Prepárate porque el combate que vas a iniciar no va a ser nada sencillo. El tipo es fuerte y se defiende como un experto en artes marciales, siendo difícil darle varios golpes seguidos. Por suerte, puedes llevarle cerca de las llamas para robarle bastante energía. Si le derrotas verás el final bueno...



Consejos Generales

MEJORAS DE COMBATE



- **Podrás hacerte con 9 mejoras relacionadas con el arte de la lucha. Son las siguientes:**

1. **Ataque de huida:** Huir + 6, 5 ó 4.
2. **Ataque defensivo:** Alejarse + 6, 5 ó 4.
3. **Ataque de tierra:** 6, 5 ó 4 cuando el enemigo esté en el suelo.
4. **Patada barrida:** Oponente aturdido + 6 + 5 + 6.
5. **Combo con gancho:** Oponente aturdido + 4 + 6 + 5.
6. **Combo salto de tigre:** Oponente aturdido + 5 + 4 + 6.
7. **Patada dragón:** Oponente aturdido + 6 + 5 + 5.
8. **Puño dragón:** Oponente aturdido + 4 + 6 + 5+ 4.
9. **Dragón volador:** Oponente aturdido + 5 + 4 + 6+ 5.

BONUS DE COMBATE



- **Si decides mejorar tus habilidades de lucha hay tres nuevas técnicas de combate bastante útiles, sobre todo, a la hora de enfrentarte contra enemigos avanzados. El reto consiste en enfrentamientos sucesivos contra un grupo de luchadores y luego finalizarás con el maestro.**

- **Técnica 1:** Giro y tumbar: E + 4 + 5.
- **Técnica 2:** Rompebrazos: E + 4 + 6.
- **Técnica 3:** Animal: E + 6 + 4.

- **Dado el carácter de las técnicas ninguna es indispensable para finalizar la aventura, ya que las mejoras de combate cubren con creces todas las necesidades que puedas echar en falta.**



Obscure

El instituto de los horrores

Todo estudiante sabe que las aulas pueden ser un lugar donde se respire la tensión y cierto sufrimiento. Pero, ¿y si la tensión se convierte en el terror más intenso? Uno de tus amigos ha desaparecido y a ver quién es el guapo que se pone a explorar el instituto de noche... Sí, lo has adivinado: ¡te ha tocado a ti!

Cinco amigos, compañeros de estudios en el instituto, y un misterio que resolver. Prepara todo tu valor, porque viendo los bichos que hay por las aulas... lo vas a necesitar. Esta guía ha sido diseñada con el nivel de **dificultad normal**. En otros niveles algunos de los objetos incluidos cambian de lugar o de cantidad. Tenlo en cuenta.

GIMNASIO Y SÓTANO

La aventura tiene un prólogo, como en las películas del género, con el fatal destino de uno de los chicos del grupo: tu amigo Kenny que, lógicamente, está a punto de meterse en problemas. Ve a los vestuarios y contesta al teléfono. Al ver que te han robado, vuelve a la cancha, sal por la puerta y cruza la cancela de la derecha hasta llegar a un edificio.

Sigue por la derecha y entra por la puerta abierta del sótano. Allí, coge la pistola y la linterna. Baja por las escaleras, sigue recto por el túnel y ve por la puerta.

Rodea todas las cajas de esa habitación hasta llegar a una puerta oculta junto a una jaula. Entra por ella y luego sigue por la entrada de la derecha. Habla con el prisionero y vuelve a salir por el lugar por el que entraste.

EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN

Dispuestos a encontrar a Kenny, tres de sus amigos deciden quedarse después de clase. Coge el bate de béisbol y el disco para grabar la partida. Usa el bate para romper la puerta de cristal y entrar en el almacén. Allí, coge el alambre y fuerza con él la cerradura de la puerta de salida. Antes de irte, rompe con el bate la máquina de refrescos y coge una bebida energética.

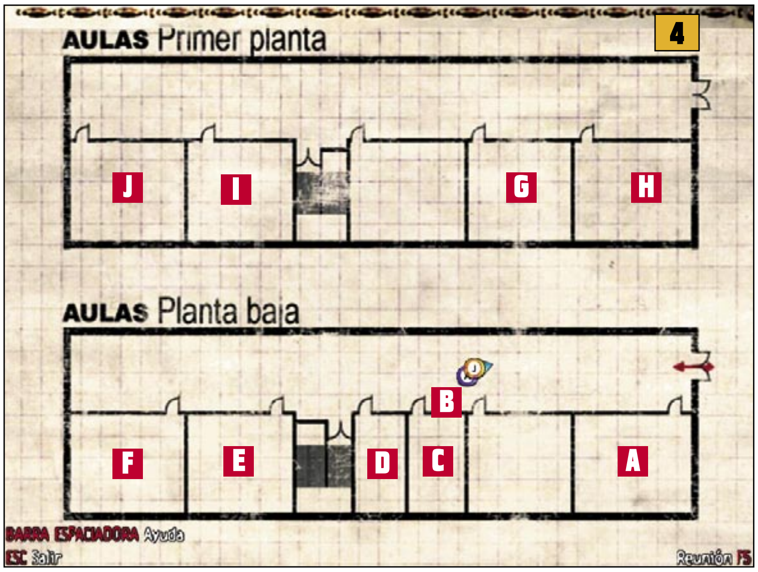
Ve por la derecha y coge el mapa. Dirígete a la sala de reuniones y podrás hacerte allí con una cinta adhesiva. Sube por las escaleras hasta llegar a la primera planta y entra en el aula 1.

Lee la nota que hay en la mesa y mueve la estantería para encontrar un destornillador. Vuelve a la planta baja, ve ahora al ser-









(1) Como en toda buena película de "terror y estudiantes" no podía faltar el protagonista que, sin pararse a pensarlo, se mete de lleno por donde no debería meterse. **(2)** Mapa del edificio de Administración, Planta Baja. **(3)** Mapa del edificio de Administración, Primera Planta. **(4)** Mapa de la zona de aulas, Plantas Baja y Primera. **(5)** En el laboratorio de química podrás hacerte con un potente ácido con el que abrirás el camino hacia la primera planta.



EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN. PLANTA BAJA: **A.** Sala de Profesores. **B.** Punto de Reunión. **C.** Servicio de Señoras. **D.** Servicio de Caballeros. **E.** Sala de Reuniones. **F.** Mapa.
ADMINISTRACIÓN. 1ª PLANTA: **A.** Sala de Profesores (Piso Superior). **B.** Sala de Archivos. **C.** Aula 1.
EDIFICIO DE LAS AULAS. PLANTAS BAJA Y PRIMERA: **A.** Sala de Informática 1. **B.** Mapa. **C.** Cuarto de Mantenimiento. **D.** Servicio. **E.** Aula de Anatomía. **F.** Laboratorio de Química. **G.** Aula 1. **H.** Aula 2. **I.** Despacho del Director. **J.** Sala de Informática 2.

vicio de señoras y usa el destornillador con la rejilla para poder pasar a la habitación contigua. Coge una bebida energética y pasa a la Sala de Profesores.

Coge la llave de una de las mesas y sube por las escaleras. En la planta de arriba, hazte con un disco de grabación y con otro juego de llaves. Entra desde aquí en la sala de archivos y coge una nota. Verás que hay un hueco para una rueda de manivela. Déjalo por ahora, vuelve a la estancia anterior y usa la llave para salir de la habitación.

Sube por la escalera a la segunda planta, entra en la buhardilla y coge la barra de metal y sal del edificio por alguna de las puertas de la planta baja que habrá abiertas. Coge el disco en el patio y ve al Edificio de las Aulas.

EDIFICIO DE LAS AULAS

Ahora debes buscar al director del instituto. Coge el bate de aluminio y el mapa que hay en una de las paredes. Entra en la Sala de Informática 1, abre el armario, lee la nota que hay dentro y coge un vaso de plástico de la mesa cercana a la ventana.

Sal y entra en el Cuarto de Mantenimiento. Hazte allí con una pistola y una linterna. Abre la puerta del servicio de al lado y coge allí un botiquín. Ve ahora al Aula de Anatomía y coge una bebida energética, un disco de grabación y una cinta adhesiva.

Entra en el laboratorio de química y coge un disco de grabación y una nota. Luego, llena el vaso de plástico con el ácido sulfúrico, sube por la escalera que conduce al primer piso y utiliza el ácido para corroer el candado que cierra la puerta de arriba.

Ve a la Sala de Informática 2 y mira el mapa-mundi del suelo. Apunta las coordenadas que tiene escritas y dirígete al Aula 1. Coge en la rejilla de la pared munición para la pistola y, en una de las mesas, una bebida energética. Ve al Aula 2 y coge una aguja de brújula de una cartera.

Dirige tus pasos al Despacho del Director. Coge allí un disco y escucha los mensajes del contestador automático. Pasa a la otra habitación y recoge una foto, otra aguja de brújula y una nota del director indicando que se encuentra en la biblioteca. Usa las agujas en el mapa de la pared (mira el cuadro "Misterios sin Resolver") para abrir la caja fuerte. Recoge su contenido y sal del edificio para ir a la biblioteca.

BIBLIOTECA

Coge el mapa, entra en el Servicio de Caballeros y hazte con la munición que se encuentra en la rejilla de la pared. Luego entra en el de señoras y coge una bebida energética. Ve al Aula 1 y recoge

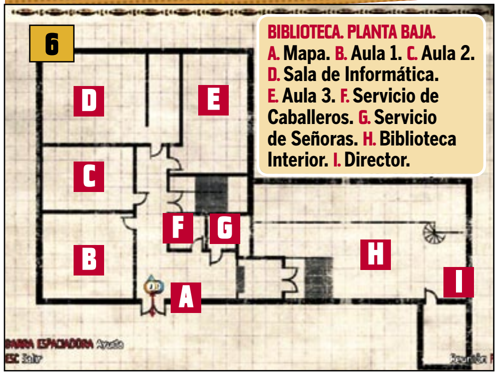
Quiz 1

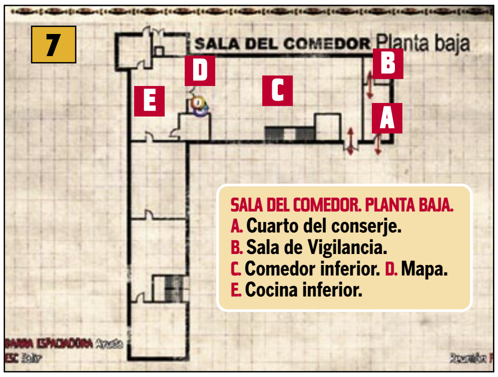
¿Qué envase utilizas para transportar el ácido sulfúrico?
- **A.** Una botella de cristal.
- **B.** Un vaso de plástico.
- **C.** Una palangana de acero.

REPARTO DE PROTAGONISTAS



» ASHLEY. LA GUAPA. Realiza un ataque especial que inflige más daño a los enemigos, pero sólo resultará realmente importante con los bichos más duros.
» KENNY. EL CACHAS DE LA PANDA, es un deportista nato, por lo que puede correr más deprisa que los demás. Excepto en momentos puntuales, tampoco será de gran utilidad.
» STANLEY. EL MACARRA del grupo (no podía faltar), puede abrir las cerraduras con extrema rapidez (no todas, ojo: sólo las más frágiles). Como cualquier miembro del grupo puede hacerlo con un trozo de alambre, aunque tardando más tiempo, no servirá de mucho, a menos que tengamos prisa.
» SHANNON. LA EMPOLLONA, se puede decir que tiene dos habilidades especiales: se cura de sus heridas más rápido y puede dar consejos de cómo seguir adelante. Después de Josh es la más útil del grupo.
» JOSH. EL INVESTIGADOR por excelencia. Su habilidad especial es la más útil de todo el grupo. Permite saber si aún hay objetos que recoger en una habitación o si ya no queda nada. Nos ahorrará registrar las estancias en vano.







(6) Mapa de la Biblioteca, Planta Baja. (7) Mapa de la Sala del Comedor, Planta Baja (incluye la zona de Conserjería y de Enfermería). (8) Pasarás por el patio en numerosas ocasiones, cada vez que pases de un edificio a otro. Ten cuidado con los monstruos que puedan aparecer en escena. (9) Estás en la cocina superior y el techo está en penumbra. No sería nada extraño que aparecieran varios bichos por ahí... (10) Mapa de la Sala del Comedor, Primera Planta.





La luz que despide el proyector de una de las aulas de la biblioteca te será de gran utilidad para poder seguir avanzando en la aventura

MISTERIOS SIN RESOLVER



EL COMEDOR DEL INSTITUTO ESTÁ ATESTADO DE BICHOS y, con las luces apagadas, campan a sus anchas, como Pedro por su casa. Para acabar con esta situación hay que arreglar el sistema eléctrico, encender las luces y poner con ello a las criaturas en desbandada. Una vez tengas los fusibles perdidos y los coloques en el cajetín eléctrico, sólo te restará mover los diferentes conectores para que se cierren los circuitos. Déjalos tal y como aparecen en la pantalla adjunta.

LA CAJA FUERTE DEL DESPACHO DEL DIRECTOR está muy bien protegida, pero debes acceder a su contenido para poder proseguir con la aventura y resolver el misterio que oculta el instituto. En cuanto hayas cogido ambas agujas de brújula y tengas apuntadas las coordenadas (latitud 330, longitud 20), usa las agujas en el mapa del despacho y muévelas hasta que apunten al cruce entre la latitud y la longitud anotadas.



de allí un disco de grabación. En el Aula 3 encontrarás una linterna dentro de un armario.

Dirígete a la sala de informática y recoge allí un trozo de papel. Ve entonces al Aula 2 y utiliza el proyector para leer los números que podrás ver escritos sobre él. Vuelve a la sala de informática y, en la habitación adyacente, teclea los números para poder abrir la caja fuerte. Con la llave recogida podrás introducirte en la biblioteca interior. Allí, lee el periódico viejo escondido en una caja y coge otro disco de grabación. Al fondo de la sala hallarás al Director. Cuando se haya marchado, echa un vistazo a su escritorio.

CONSERJERÍA, COMEDOR, Y ENFERMERÍA

El Director te dirá que hables con el conserje para que éste te abra la puerta de salida. Encamina tus pasos directamente al cuarto del conserje, al lado del comedor, y, una vez dentro, coge la munición del armario, una escopeta y una linterna. Como pronto comprobarás que el conserje no está en condiciones de abrirle la puerta a nadie, sal por la puerta de la habitación y llegarás a la sala de vigilancia. Coge las cintas y échales un vistazo en uno de los vídeos. Recoge por último la llave del comedor. Sal y entra por la puerta más cercana.

Una vez dentro del comedor, sigue recto y recoge la munición para la pistola y el mapa que encontrarás junto a la cocina inferior. Ve por ella, coge una bebida energética y vuelve al comedor para subir por las escaleras.

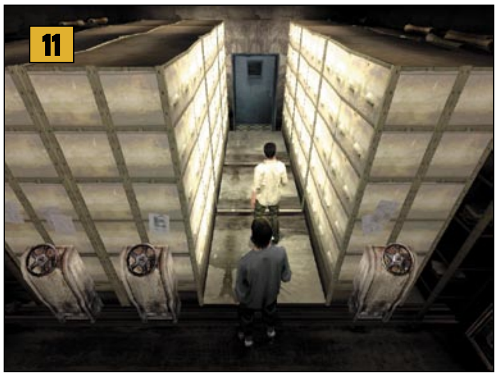
En la primera planta, abre el cajetín eléctrico con el destornillador que llevas en tu equipo. Por desgracia, necesitas dos fusibles para encender las luces. Coge un par de bebidas energéticas y la munición que se encuentra cerca de la puerta de la cocina superior y entra en ella.

Coge un botiquín y un disco de grabación y ve hacia el comedor de los profesores. Al final del mismo hallarás una caja de fusibles. Vuelve junto al cajetín y enciende las luces como te explicamos en el cuadro “Misterios sin Resolver”. Una vez hecho, ve hacia la puerta que conduce a la enfermería. Allí encontrarás una carta para leer, dos botiquines, un disco de grabación y una rueda de manivela que obstaculizaba la entrada. Sal y vuelve al edificio de Administración.

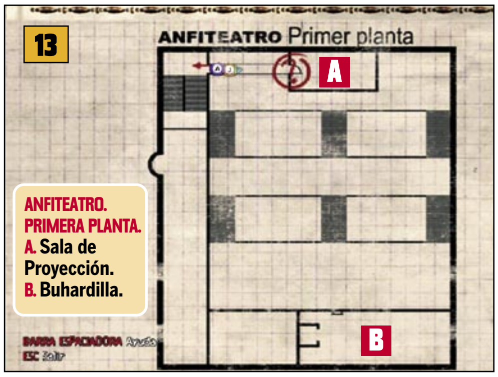
Quiz 2

¿Qué abren los números escritos en un trozo de papel de la biblioteca?

- A. Una caja fuerte.
- B. La puerta de salida.
- C. El sistema de seguridad.









(11) En la Sala de Archivos descubrirás que el instituto se levanta sobre una red de túneles subterráneos mucho más antiguos que las edificaciones. **(12)** Mapa del Anfiteatro, Planta Baja. **(13)** Mapa del Anfiteatro, Primera Planta. **(14)** Tendrás que bajar la pantalla del anfiteatro con el panel de control junto a los asientos para poder visualizar las películas que encuentres. **(15)** Detrás de esta jaula encontrarás una palanca para activar un mecanismo de cierre.



Casi todos los monstruos a los que te enfrentarás odian la luz, por eso las linternas serán tan necesarias como las armas y la munición

EDIFICIO DE ADMINISTRACIÓN (SEGUNDA PARTE)

Verás que el edificio ha cambiado un poco desde tu última visita. Ve a la sala de archivos a través de la sala de profesores. Utiliza la manivela y ábrete camino para llegar al pequeño cuarto que hay detrás. Coge todo lo que encuentres allí dentro y ve al anfiteatro. Deberás cruzar el aparcamiento para poder llegar. Allí, mira en la parte trasera de la furgoneta. Encontrarás un botiquín.

ANFITEATRO

En cuanto entres coge el disco sobre el mostrador, la cinta adhesiva y el mapa junto a la puerta. Ve hacia el anfiteatro y coge un tablón de madera del escenario. Ve al centro de la zona de asientos y, en un panel de control, baja la pantalla de cine. En la última fila de asientos hay un botiquín. Vuelve al pasillo de recepción y sube por las escaleras hasta la sala de proyección.

Coge la munición y pon la película que cogiste en la sala de archivos. Tras verla, ve a la entrada de artistas por los vestuarios (donde conseguirás más munición) y allí pulsa la palanca junto al montacargas para desactivar el cierre de seguridad y llámalo. Luego, con el tablón de madera evita que las puertas se cierren y sube a la buhardilla.

Encontrarás a un inquilino no deseado. Para acabar con él mira el Cuadro "Los Monstruos Maternos". Una vez muerto, coge la bebida energética y baja por la escalerilla que obstruía su mano. Como el montacargas se quedó arriba, ahora sí que podrás bajar por el hueco que habrá quedado al descubierto.

Quiz 3

¿Qué objeto tirarás por la chimenea de la residencia de estudiantes?

- A. Una estatua.
- B. Una caja fuerte.
- C. Una estantería.

SÓTANO

Coge los objetos repartidos por la habitación (el disco de grabación, el botiquín, la munición y la linterna) y sal de ella por la puerta que verás. Sigue recto por el único camino que encuentres hasta llegar a una puerta. Al otro lado, gira a la izquierda y luego en la primera, a la derecha.

En esa estancia, coge la carta del suelo, una escopeta y empuja la jaula que te impide el acceso a una de las celdas. Allí, coge una palanca y una granada. Sal de la habitación y sigue por la derecha hasta otra puerta que conduce a un laboratorio. Coge el botiquín y una especie de diario y usa la palanca de antes con un mecanismo de la pared. Con él abrirás otra entrada.

Una vez abajo, coge la munición y entra por la primera puerta con la que te topes. Dentro encontrarás a tu amigo Kenny y una desagradable sorpresa... Al despertar en tu celda, recoge el palo con gancho que hay en el

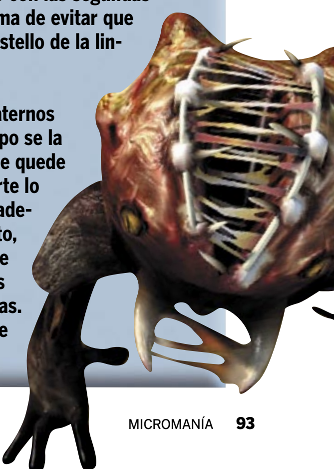
LOS MONSTRUOS MATERNOS

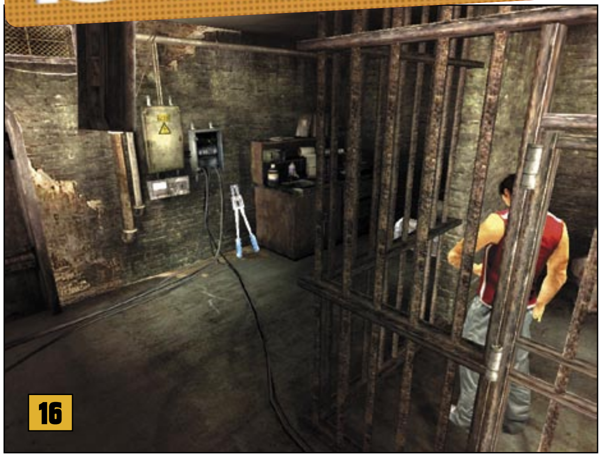




ESTAS CRIATURAS APARECEN muy de vez en cuando, siempre manteniéndose inmóviles en el sitio y protegiendo alguna zona o pista de suma importancia para continuar con la aventura. Sus únicos métodos de ataque son sus manos cuando te acercas lo suficiente y las larvas que expulsan de sus cuerpos. Las primeras se esquivan de la forma habitual, pero con las segundas debes tener mucho cuidado. La única forma de evitar que se lancen sobre ti es apuntarlas con el destello de la linterna: se disolverán al instante.

EL PUNTO DÉBIL de los Monstruos Maternos es la cabeza, pero como casi todo el tiempo se la cubren con la mano deberás esperar a que quede al descubierto. La mejor forma es acercarte lo suficiente para que el monstruo haga un ademán de querer atacarte y, en ese momento, alejarte y dispararle hasta que se cubra de nuevo. No te acerques mucho o no podrás evitar que te barra con una de sus manazas. Si logras hacerlo unas cuantas veces no te resultará difícil acabar con el bicho.







(16) El grupo ha sido encerrado en unas celdas y el interruptor con el que se abren queda a un tiro de piedra... **(17)** La primera estatuilla con la que te podrás hacer se encuentra en una estantería para trofeos en la Residencia de Estudiantes. **(18)** Mapa de la Residencia de Estudiantes. Planta Baja. **(19)** Mapa de la Residencia de Estudiantes. Primera Planta. **(20)** La segunda estatuilla está situada en un pequeño despacho de la biblioteca interior. Al lado de donde encontraste al Director.

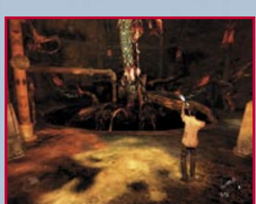


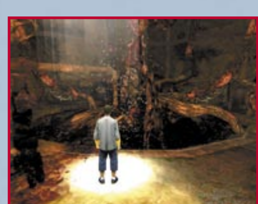




Aunque tu compañero te sacará de más de un apuro, no esperes nada de él. Y si lo controla un amigo, mucho mejor

EL MONSTRUO FINAL





EL MONSTRUO FINAL ES DEMASIADO GRANDE y poderoso para vencerlo a tiros. Necesitas una estrategia antes de que te aplaste como un insecto y la única factible es destruir la cueva para que el techo se le venga encima. El monstruo está unido a la caverna por cinco tentáculos que evitan que toda la estructura se derrumbe. Has de destruir dichos tentáculos.

ANIQUILADO EL PRIMERO aparecerá una columna de luz procedente de arriba. Refúgiate rápido en sus límites, porque la criatura te barrerá de inmediato con una ola de energía mortal por necesidad. Repite la operación para las columnas restantes y el bicho será historia... o eso parecerá. Como en toda buena peli de terror el malo siempre reaparece al final... Cuando así sea, esquívalo hasta que salga el Sol. Y que se ponga morenito...

suelo, cambia a Kenny y llega con él hasta el interruptor de la pared. Coge los alicates cercanos y úsalos para abrir el baúl donde están metidas tus cosas.

Sal de aquí y sigue el pasillo hasta llegar a unas escaleras demasiado altas para usarlas. Súbete a la jaula cercana y vuelve a usar el palo con gancho para bajarlas a la altura del suelo.

Una vez fuera, coge el disco de grabación que se encuentra en uno de los bancos y usa los alicates para abrir la puerta marcada en el mapa con un candado. Y vuelve a usarlos para entrar en la residencia de estudiantes.

RESIDENCIA DE ESTUDIANTES

En el pasillo encontrarás una bebida energética dentro de una de las taquillas. Sigue un poco más adelante y coge una estatuilla colocada en una estantería para trofeos. Al final descubrirás algo de munición para pistola.

En la Sala de Estudios 2 encontrarás munición para la escopeta y en la 1, en una de las mesas, munición para pistola, un disco de grabación y recortes de prensa sobre desapariciones.

Entra en los Servicios 1 y recoge el botiquín que allí verás. Luego entra en el 2 y hazte con una bebida energética. Tras visitar el Dormitorio 1 y recoger una granada y munición para la pistola, sube hacia el primer piso.

En el Dormitorio 2 encontrarás un botiquín en una de las camas y munición para la escopeta en una caja amarilla. En el pasillo te toparás con una zona de suelo inestable. Ve caminando hasta llegar a la puerta del fondo. En el Dormitorio 3, dentro de un armario, hallarás algo de munición. Empuja aquí el armario en dirección a la pared y podrás abrir un agujero por el que pasar. En ese Dormitorio, el 4, encontrarás una nota y una pequeña caja fuerte. Cógela, llévala al Dormitorio 5 y arrójala por el humero de la chimenea. En ese mismo dormitorio encontrarás un disco con el que grabar la partida.

Vuelve a la Sala de Estudios 2 en el primer piso, coge la munición de la escopeta y enfréntate al monstruo que habrá aparecido allí. Una vez muerto, coge el contenido de la caja fuerte, incluyendo una llave de la biblioteca. Dirígete a ella sin demora.

BIBLIOTECA (SEGUNDA PARTE)

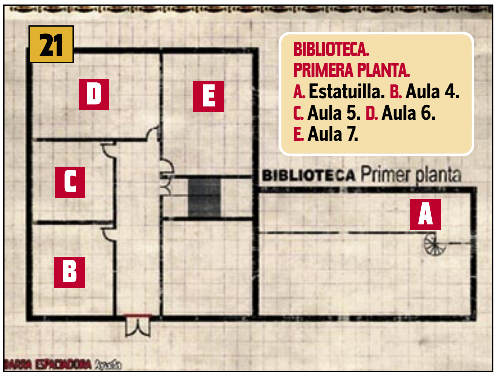
Ve a la biblioteca interior, junto al escritorio donde estaba sentado el director. Abre la puerta de al lado y, en esa habitación, coge un rollo de película, una linterna, una llave y otra estatuilla. Al intentar salir descubrirás que el profesor Warden te ha hecho una mala jugada. Ya no puedes salir por la puerta principal, así que sube hasta la primera planta.

En el descansillo de la escalera, además de un botiquín, encontrarás una puerta. Te conducirá

Quiz 4

¿Qué información guarda el rollo de película de la biblioteca?

- A. La ubicación de Kenny.
- B. La entrada del sótano.
- C. Un código.





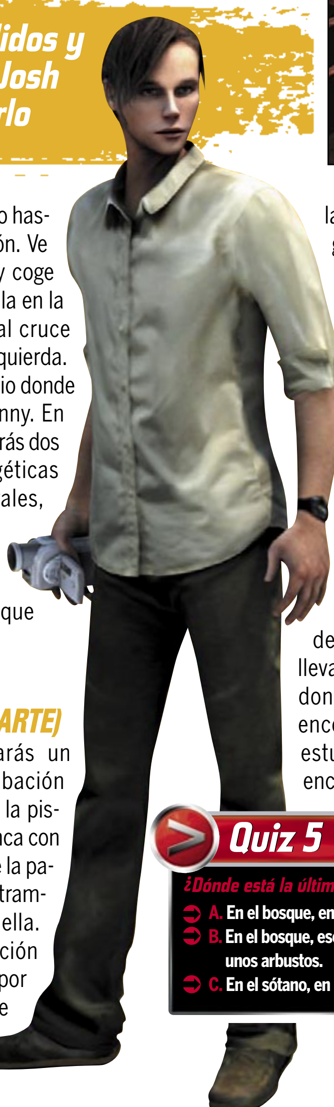




(21) Mapa de la Biblioteca, Primera Planta. (22) La tercera estatuilla también se halla en la biblioteca interior, pero en la primera planta. (23) La cuarta y última estatuilla la vas a poder encontrar en medio del bosque, dentro de una pequeña caseta. (24) Sin mapa del sótano, tendrás que explorar muy bien para conseguir llegar a las zonas clave. (25) La extraña maquinaria del sótano te permitirá desentrañar el misterio que envuelve al instituto.



Muchos objetos están escondidos y hay que buscar a conciencia. Josh es el más indicado para hacerlo



a otra de las estatuillas. Usa los alicates en la puerta principal del piso de arriba para salir al exterior. En el Aula 4 encontrarás tres bebidas energéticas; en la 5, munición de escopeta y un revolver; en la 6, cinta adhesiva y una granada en un armario; y en la 7, munición para pistola y otra cinta adhesiva. Una vez fuera podrás bajar al nivel del suelo a través de unas escaleras. Vuelve a la sala de proyección del anfiteatro para visionar el contenido de la película que encontraste antes. En ella aparecerá un código. Apúntalo y ve hacia la puerta de salida del instituto.

BOSQUE

Sigue la senda que discurre entre los arbustos hasta llegar a una pared. Por el camino encontrarás algo de munición, tanto dentro de una caseta en ruinas como en la propia campiña. Una sección del muro está en mal estado. Utiliza un bate o un palo para echarla abajo.

Sigue el camino hasta una bifurcación. Ve por la derecha y coge la última estatuilla en la caseta. Vuelve al cruce y sigue por la izquierda. Llegarás al edificio donde desapareció Kenny. En una barandilla verás dos bebidas energéticas y, entre matorrales, una palanca.

Dirígete a la entrada del sótano, la misma que utilizó Kenny.

SÓTANO (SEGUNDA PARTE)

Abajo encontrarás un disco de grabación y munición para la pistola. Usa la palanca con el mecanismo de la pared para abrir la trampilla y baja por ella. Recoge la munición que encuentres por el camino y sigue la ruta que siguió Kenny. Verás por ahí un botiquín y una bebida energética.

Pasa ahora por la puerta por la que no pudiste pasar antes, la de la izquierda (la de la derecha lleva a la sala en donde Kenny se encontró con el estudiante). Te encontrarás con un disco de grabación, una bebida energética y una cinta adhesiva. Además, podrás echarle un vistazo a un dossier de uno de los estudiantes. Ve por la puerta que está más cerca de la caldera a punto de estallar.

En esa habitación, coge unas fotos, empuja la jaula más cercana a la puerta y dejarás un hueco abierto. Dentro de un cajón podrás encontrar un láser. Vuelve a la estancia anterior, la de la caldera, y ve por la puerta que está junto a la planta trepadora. En esta nueva habitación hay otra puerta que conduce a una enorme bóveda. Déjala por ahora, pero recuerda el lugar. Recoge un botiquín y una bebida energética y baja por la escalerilla del otro extremo. Coge el disco, la munición y sigue avanzando por la única puerta que verás.

La siguiente estancia contiene una extraña maquinaria. Déjala por ahora. Mata al monstruo materno que hay allí y ve por la otra puerta. Sigue hasta el final, coge la granada que hay en el suelo y la munición para escopeta en el pasillo de la izquierda y entra por la puerta del pasillo de la derecha. Coge aquí la munición y un disco de grabación y ve hacia la última puerta. Allí encontrarás un botiquín y una palanca. Vuelve a la habitación con la extraña maquinaria.

Pon las estatuillas en cada uno de los pilares y coloca la palanca en el mecanismo de la pared. Deshaz el camino y ve por la puerta que conducía a la enorme bóveda. Colgada de una planta, encontrarás la mochila del profesor Warden. Coge su contenido y ve por la compuerta abierta. Te enfrentarás al enemigo final. Lee el cuadro para saber cómo acabar con él. Suerte. ■ **J.T.A.**

Quiz 5

¿Dónde está la última estatuilla?

- **A.** En el bosque, en una caseta.
- **B.** En el bosque, escondida entre unos arbustos.
- **C.** En el sótano, en una caldera.

Soluciones Quiz

1.B. Un vaso de plástico. **2.A.** Una caja fuerte. **3.B.** Una caja fuerte. **4.C.** Un código. **5.A.** En el bosque, en una caseta.

Sacred
La Leyenda del Arma Sagrada

Claves para saber qué personaje escoger

Te aguardan cientos de peligros: Goblins, demonios, dragones y un sinfín de obstáculos más que se interpondrán en tu camino, pero gracias a estos consejos podrás enfrentarte a ellos con garantías...

La elección del personaje con el que vas a vivir la aventura más épica que hayas imaginado es una decisión importante al comenzar el juego. Escoger uno u otro no implica que la aventura vaya a ser más o menos difícil, ya que cada uno tiene tanto sus puntos fuertes como sus debilidades. La maestría se basa en explotar al máximo los primeros, intentando minimizar las segundas. Por todo ello, a continuación te ofrecemos unos consejos sobre la evolución de cada personaje y cuáles son sus artes y hechizos más adecuados, de una forma general. Tras conocer a todos los personajes te presentamos unos consejos generales relativos a técnicas que puedes usar en el campo de batalla, y que te serán de gran utilidad a lo largo de toda la aventura. ¿Estás listo para salvar Ancaria?

Elfa del Bosque





Tiene gran destreza, lo que la convierte en una gran arquera. Cuando ganes experiencia y tengas puntos para distribuir entre sus atributos, úsalos en el campo Fuerza y en el de Regeneración Física. Así, tendrás un personaje muy equilibrado, letal y resistente en la larga distancia.

Artes de combate recomendables: con el Ataque Múltiple y el Disparo Múltiple puede lanzar varias flechas en un instante, siendo el primero recomendable en combates a corta distancia y el segundo en combates más abiertos. La habilidad Flecha de Fuego provoca una explosión al impactar al enemigo que le deja totalmente aturdido.

Hechizos recomendables: La Llamada al Unicornio invocará a una criatura que atraerá los golpes enemigos e infligirá severos daños agotar su energía. La Llamada de los Ancestros invoca espíritus que la defenderán y atacarán al enemigo. Y por último, la Regeneración, que actuará sobre ti y tu equipo curando las heridas y el veneno.

Elfo Oscuro





Desde el comienzo, es el mejor espadachín, pues posee como habilidad inicial la Lucha con Espada. También se defiende con trampas, y además es un experto usando armas envenenadas. Puedes optar por potenciar su vertiente guerrera sin descuidar su habilidad para hacer trampas.

Artes de combate recomendables: Las habilidades Cólera y Furia provocan una serie de golpes brutales contra los enemigos que estén próximos al héroe, mientras que la Patada de Combate es capaz no sólo de causarle fuertes daños al enemigo, sino también de envenenarle. Si andas escaso de energía el Ladrón de Almas es una técnica realmente eficaz a la hora de rellenar tu maltrecha salud.

Hechizos recomendables: Para potenciar su parte "trampera", usa Trampa Venenosa y Manto de Tinieblas. El primero, crea una capa de veneno que afecta a todo el que esté bajo él, mientras que el segundo reduce el campo de visión de los enemigos. Por último, La Trampa Explosiva crea una explosión que afectará a todos en su radio de acción.

Gladiador





Experto luchador cuerpo a cuerpo, en cambio no puede efectuar hechizo alguno. Claro, que domina el combate con espada y con hacha. En su evolución, potencia habilidades como Constitución y Armadura, que lo convertirán en una máquina de luchar perfecta. Por desgracia, el gladiador no posee bonificación de ningún tipo al atacar sobre un caballo.

Artes de combate recomendables: Al no tener hechizos sus artes de combate son más variadas y en ocasiones, demoledoras. El Golpe Certero es infalible y, si su tiempo de regeneración es pequeño, resulta esencial para acabar con las criaturas más peligrosas. Si te rodea un número elevado de enemigos, usa el Ataque Múltiple o el Giro Mortal.

El aspecto defensivo también ha de ser tomado en cuenta. Si blandes un arma a dos manos –por ejemplo un hacha, de lo más normal con este personaje– no podrás protegerte con un escudo. Si recibes mucho daño en combate cuerpo a cuerpo ejecuta el arte Escudo de Púas y tus adversarios recibirán daños cada vez que intenten atacarte.

Mago





» **Este personaje basa gran parte de su potencial** en el lanzamiento de hechizos, los cuales se engloban en cinco disciplinas diferentes: Aire, Tierra, Fuego, Agua y Vital. No hay una disciplina más recomendable que otra, por lo que su elección dependerá en gran medida de tus gustos personales. Dado que el principal baluarte ofensivo del mago es la rapidez en el lanzamiento de hechizos, es muy recomendable potenciar la Regeneración Mental y Meditación.

» **Desde el comienzo,** es bastante aconsejable que te centres en dos disciplinas y te hagas muy poderoso en su manejo. Si la distancia de combate con el enemigo es demasiado corta, utiliza el hechizo Antorcha que se encuentra dentro de la magia del Fuego. También el hechizo Espiral del Fuego es muy aconsejable en estas circunstancias. Si aún así, las fuerzas enemigas son demasiado fuertes para ti, huye con el hechizo Transformación de la magia de Agua.

» **Atacar desde cierta distancia** es lo más aconsejable para este personaje. Las magias de Tierra y de Aire poseen hechizos bastante interesantes en este sentido, como por ejemplo la Tormenta de Meteoros o la Petrificación, pertenecientes a la primera disciplina, así como el Ciclón y el Vendaval a la segunda. En lo que se refiere a la magia Vital, podemos destacar el hechizo Concentración, que disminuye el tiempo de regeneración de el resto de los hechizos.

Vampiresa





» **Sustituye los hechizos** por poderes vampíricos. Es una gran guerrera y desde el principio posee el dominio de las armas. Puedes dedicar su evolución a mejorar la vertiente guerrera desde los primeros niveles, ya que es posible convertirla en una experta blandiendo el hacha, o con la espada. No dediques puntos a mejorar su habilidad con el caballo, ya que apenas le sacarás provecho.

» **Artes de combate recomendables:** el Ataque Múltiple, las Garras de la Muerte y el Ataque de la Ira son técnicas adecuadas para enfrentamientos contra grupos de enemigos numerosos. Y si en algún momento de la batalla necesitas ayuda externa, siempre puedes convocar a un Lobo Vampiro. Es indispensable tener un buen nivel en el arte del Vampirismo ya que reduce los tiempos de regeneración de otros artes.

» **Poderes vampíricos recomendables:** Los murciélagos son los protagonistas de sus poderes. El más efectivo a la hora de infligir daño es el poder Ejército de Murciélagos, ya que tanto Bandada de Murciélagos como Murciélagos Guardianes son de corte defensivo. Otros poderes a los que deberías prestarles atención son Resurrección y Dentellada de Sangre. El primero resucita a un cadáver para tu causa; el segundo roba energía de los enemigos.

Seraphín





» **Es éste uno de los personajes** más equilibrados con los que se puede afrontar una partida, dado que poseen el dominio de las armas y el conocimiento mágico desde el comienzo de la aventura. Debes centrar su evolución en disminuir el tiempo de la regeneración de combos y artes de combate, pues con el Seraphín las vas a usar asiduamente dada su gran efectividad. Invierte puntos en Magia Celestial y podrás lanzar hechizos más rápidamente.

» **Artes de combate recomendables:** El arte Boomerang resulta especialmente apropiado ante un grupo de enemigos que se encuentren a una distancia bastante alejada. Por el contrario, tanto el Ataque Múltiple como el Torbellino son ideales si te acechan enemigos demasiado próximos a la posición de tu personaje. Por último, contra enemigos que posean una gran fuerza, es recomendable el Ataque Concentrado, por su gran intensidad y poder destructivo.

» **Hechizos recomendables:** Si el enemigo te sobrepasa en número, siempre puedes optar por el hechizo Conversión, con lo que alguno de los enemigos se unirá a tu causa durante unos instantes. Pero los dos hechizos más recomendables son Luz Celestial y Castigo Divino. El primero de ellos resulta de lo más efectivo contra objetivos muy próximos entre sí, mientras que con el segundo hechizo lanzarás rayos de energía con un enorme poder destructivo.

Consejos Generales

» ***Aprovecha la compañía*** que tengas a tu cargo. En numerosas misiones alternativas se unirán a tí escoltas u otros personajes hasta haber cumplido su objetivo. Si tienes acceso a otras misiones pendientes, dedícate antes a éstas y así podrás beneficiarte de la ventaja que proporciona su compañía en los combates. Además, algunos de estos personajes no llegan a morir nunca, sólo pierden la conciencia y se recuperan a tope tras unos pocos segundos.

» ***Jugar con el zoom*** más alejado puede ser una ventaja táctica. Aunque la vistosidad de los gráficos se resienta podrás ver a los enemigos incluso antes de que se percaten de tu presencia. Fíjate en los aros que hay bajo sus pies, los cuales indican su potencial (desde gris hasta rojo) y así podrás establecer una táctica más o menos apropiada. Si el enemigo es muy numeroso prueba a atraer a unos pocos a una casa o a una construcción.

» ***Explora el escenario*** en busca de escondites mágicos que aparecen como pequeños puntos que parpadean. En ellos verás armamento de primera clase y hasta armaduras difíciles de hallar en tiendas normales. También es aconsejable coger todos los objetos que halles tras abatir a los enemigos para luego comerciar en las tiendas. Si no quieres deshacerte de alguno en concreto puedes dejarlo en los cofres que hay en las ciudades.



Soldiers Heroes of World War II

Los mejores consejos para asegurar la victoria

La guerra es dura, seguro que lo sabes. Pero no por eso vas a permitir que los nazis lo invadan todo, ¿verdad? Necesitas que alguien te eche una mano para limpiar Europa así que estudia a fondo estos consejos, soldado.



▲ Echa un vistazo general al terreno. Verás a todos los soldados y vehículos enemigos que haya fuera de los edificios y te servirá para ver su localización pero, ojo, no es cien por cien fiable, pues en los edificios siempre hay soldados escondidos, a veces muchos, y es muy probable que lleguen refuerzos...



▲ No mandes a todos tus efectivos al principio. Y menos, a los vehículos. Los soldados pueden ocultarse en la maleza o tras los muros, pero un tanque no puede hacerlo. Si llegas con un blindado el enemigo vendrá con 4 ó 5 y te hará picadillo. Por eso, manda soldados con granadas y rifles de francotirador.



▲ Destruye los blindados con infantería siempre que puedas y aunque tengas tanques. Una granada antitanque lanzada por un soldado que se ha arrastrado entre los árboles hasta acercarse al tanque enemigo puede solucionar un problema gordo. Es mejor evitar los combates entre tanques.



▲ Registra los soldados caídos que encuentres. Obtendrás munición, mejores armas, granadas... Registra también los vehículos enemigos que no hayan quedado enteros. En su maletero quizá haya combustible, o cajas de herramientas, o munición, elementos que te serán muy útiles.



▲ Échale imaginación y, por ejemplo, dale la ametralladora pesada de un tanque abandonado a uno de tus hombres. Sí: el soldado se vuelve todo un nido de ametralladoras andante. Y así, con todo. Un vehículo estropeado quizá dispare aún y te sirva para cubrirte... En resumen: improvisa y pruébalo todo.



▲ Cuidado con los refuerzos. Al montar un lío tipo "soldado camuflado que lanza granadas sobre cañón enemigo" no tardarán en aparecer los refuerzos para investigar lo sucedido. Por eso, mejor no mandes a los soldados solos, o abandona la zona cuanto antes mejor.



▲ Busca rutas alternativas. Todas las misiones pueden realizarse de muchas maneras, y en todas hay varios caminos para avanzar. Estudia el mapa, manda exploradores y busca la ruta en que el enemigo es más vulnerable. Siempre hay zonas donde las defensas son mayores y otras más descuidadas.



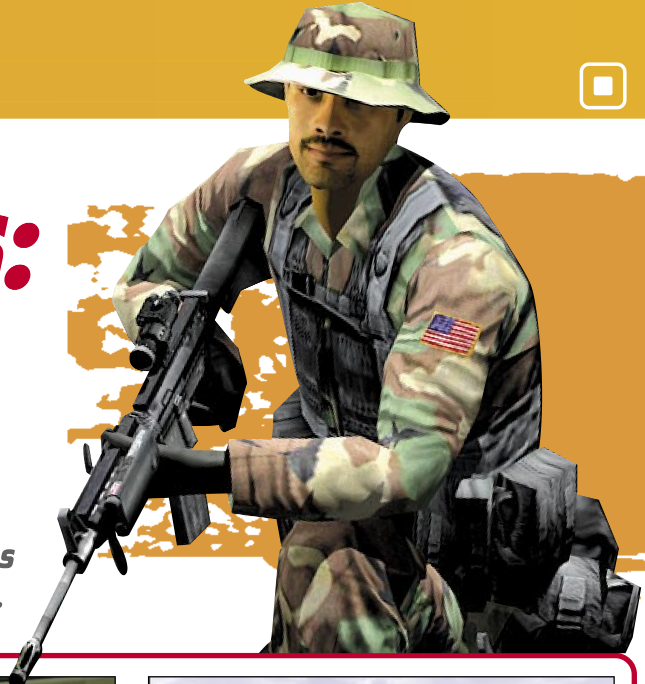
▲ Usa el fuego a tu favor. En «Soldiers» las llamas se extienden como en la vida real. A veces el mejor modo de obligar al enemigo a abandonar una posición es lanzar un cóctel molotov y que el incendio le haga huir. Fuera de las trincheras será mucho más fácil acabar con todos ellos.



Joint Operations: Typhoon Rising

¿Conduces o disparas?

Ningún soldado nace coronel, así que te ofrecemos unos consejos prácticos para sobrevivir más tiempo escogiendo bien tus bazas.



¡A pie, soldado!





» **Si te alcanza una bala, date por muerto,** así que no puedes permitirte ser descubierto por el enemigo. En terreno hostil avanza agachado y salta de árbol a roca y de roca a matorral. Cuando detectes enemigos repta por la hierba hasta ver de dónde vienen los tiros, pasa al modo de mirilla, descarga ráfagas cortas y precisas sobre tu blanco y escóndete tras el objeto más cercano. Y busca las elevaciones: si estás arriba lo verás todo, mientras que si estás abajo deberás barrer el horizonte constantemente.

¡Por tierra o por mar!









» **Las camionetas de transporte** son ideales cuando la distancia a recorrer es grande, pero en una emboscada no responden bien y apenas resisten dos disparos de lanzacohetes. En su lugar, busca un jeep, mucho más ágil y que incorpora una ametralladora fija que lo hace difícil de encañonar, aunque tampoco te confíes pues sólo resiste un impacto de misil. Los vehículos de transporte acorazados son los más recomendables para el combate pues los soldados van protegidos y la ametralladora fija no expone la vida del artillero.

» **Para incursiones silenciosas por mar** las Zodiac son rápidas pero muy frágiles, así que intenta desembarcar lejos de terreno hostil. La patrullera es versátil para atracar en el puerto enemigo: rápida, resistente, maniobrable y con cuatro puestos de ataque, aunque sin cobertura. Si la diriges describe trayectorias limpias para que tus hombres puedan disparar, pero no te acerques a la costa o seréis patos de feria. Las plataformas navales son lentas pero duras y trasladan a muchos soldados y vehículos.

¡Y también en helicóptero!







» **Lo bueno de los helicópteros ligeros** es que permiten disparar con ametralladora o lanzacohetes y algunos admiten cuatro tiradores en las palas de aterrizaje. Es aconsejable volar bajo para que los artilleros RPG no puedan verte a lo lejos y apuntarte tranquilamente. En modo de ataque realiza barridos sobre la zona caliente y cambia la altitud y la dirección, pues un solo Stinger manda estos pájaros al chatarrero.

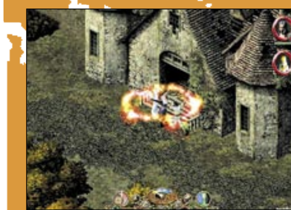
» **Los helicópteros medianos** son más rápidos y seguros (resisten dos sacudidas de Stinger) y tienen más plazas, dos de ellas con ametralladoras fijas. Al atacar, si pilotas, mantén el rumbo para no marear a los artilleros, e intenta pasar desapercibido. También puedes usar contramedidas o "chaff", que desvían la trayectoria de los proyectiles enemigos. Cuanto más lances, más posibilidades de confundir a los cohetes...

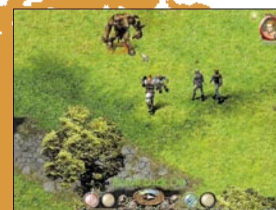
» **Los helicópteros grandes** (como el Chinook) son geniales para trasladar decenas de hombres, e incluso jeeps y tanquetas. Su extrema resistencia los hace además especialmente seguros. En general los helicópteros son vehículos valiosos así que cuando vayas a montar en uno espera a otros compañeros, avísales de que despegarás en breve y si alguien se extravía y solicita una recogida, no dudes en localizarle.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles, siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

EL TRUCO DEL MES





SACRED LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA

Trucos más que sagrados

Modifica las propiedades de acceso directo del juego añadiendo al final del campo "destino": /cheats=1.
Comienza una partida individual y pulsa en cualquier momento la tecla [º] para que aparezca la consola de trucos. Escribe entonces: **sys cheats 963** para habilitar el modo de trucos. Ya puedes introducir cualquiera de los siguientes códigos:

» cheat lord: Modo dios.
» cheat suicide: Te suicidas.
» cheat decap: Personaje sin cabeza.
» cheat teleport ó cheat tp: Te teletransportará.
» sys cheats 369: Para inhabilitar los trucos.

» Nota: Si utilizas estos trucos en el modo online tu personaje aparecerá en el juego... ¡vestido de conejo! Por tanto si ves algún personaje que aparece de esa guisa ya sabes lo que le ocurre. Procura no juntarte con él si no te quieres exponer a que te pase cualquier cosa.

B

BATTLE ENGINE AQUILA

¡Ojo con el modo Jet!



En el modo jet, las armas son bastante menos efectivas y el escudo no se puede regenerar. Por este motivo, intenta hacer uso del modo Jet sólo cuando tienes que acabar con otro Mech (o cualquier otra unidad aérea) desde el aire. Cuando lo uses, intenta no gastar toda tu energía por que, si lo haces, al aterrizar no podrás utilizar el escudo. Para evitarlo, siempre que te sea posible, utiliza los pads de reparación.

H

HITMAN CONTRACTS

Desbloquea las armas



Para desbloquear algunas de las armas secretas del juego debes completar cada misión con una nota de "Asesino Silencioso Perfecto" (o sea, con la barra de salud al completo).

» **Misión 1:** CZ 2000 (2 Pistolas).
» **Misión 2:** Micro Uzi (2 metralletas).
» **Misión 3:** Silverballer con silenciador (2 Pistolas).
» **Misión 4:** Magnum 500 (2 Pistolas).
» **Misión 5:** Escopeta de doble cañón recortada.
» **Misión 6:** Rifle de Asalto con silenciador M4 Carbine.
» **Misión 7:** SG220. (2 Pistolas).
» **Misión 8:** MP5.
» **Misión 9:** Rifle de Asalto con silenciador AK 74.
» **Misión 10:** GK 17 (2 Pistolas).
» **Misión 11:** Micro Uzi con silenciador (2 subfusiles).
» **Misión 12:** PGM Rifle de Francotirador con silenciador.

N

NITRO FAMILY

Trucos para toda la familia...



Abre la consola de trucos pulsando la tecla **[º]** dentro del juego, y escribe cualquiera de los siguientes códigos:

» **nitro god:** modo dios.
» **nitro giveall:** todas las armas y munición.
» **nitro givemoney:** Te da 999,999 de dinero.
» **nitro killall:** mata a todos los enemigos.
» **nitro fly:** Habilita el "modo vuelo".
» **nitro refresh:** salud a tope.

P

POSTAL 2

Códigos utilísimos

Pulsa **[º]** para que aparezca la consola de trucos y escribe cualquiera de los códigos que te damos a continuación:

» **Osama:** Todos los personajes controlados por el ordenador se convierten en fanáticos.



» **Whatchutalkinbout:** Todos los personajes controlados por el ordenador se convierten en Gary Coleman.
» **BlockMyAss:** Armadura de cuerpo.
» **RockinCats:** Las armas se transforman en gatos.
» **IamTheLaw:** Uniforme de policía.
» **Walk:** Finaliza los modos de vuelo y fantasma.
» **Slomo 1:** Finaliza el modo Cámara Lenta.
» **LikeABirdy:** Modo Vuelo.
» **Healthful:** Salud completa.
» **PacNHeat:** Consigue todas las armas destructivas.
» **IfeelFree:** Modo fantasma.
» **Alamode:** Modo dios.
» **PayLoad:** Un montón de munición en cada arma.
» **JewsForJesus:** Un montón de dinero.
» **LotsAPussy:** Un montón de gatos.
» **Iamsolame:** Munición a tope, invencibilidad y todas las armas. ¡Casi nada!
» **Ghost:** Atraviesa las paredes.
» **Headshots:** Matas de un solo disparo.
» **Setday:** el día pasa a ser Lunes.
» **Slomo:** Modo Cámara Lenta.

R

RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS

Construye a toda mecha

En medio de una partida, pulsa **[Enter]** para que aparezca el cursor de chat, escribe "cheat keys on" (sin las comillas). Pulsa de nuevo **[Enter].** No esperes ningún mensaje pero, ahora, ya puedes pulsar cualquiera de las



combinaciones de teclas que te mostramos a continuación:

[ALT] + [F5]: Consigues 1000 unidades de cada uno de los tipos de material.
[ALT] + [F9]: concluirás la creación, el edificio o la unidad que tengas seleccionada... o le dará un empujón casi definitivo a dicha construcción.

Unos cuantos códigos

En medio de una partida, pulsa **[Enter]** y escribe cualquiera de los siguientes códigos.

» **cheat diff [0-5]:** Cambia el grado de dificultad (0, el más fácil; 5, el más difícil).
» **cheat defeat [nombre]:** Acaba con el personaje cuyo nombre escribas.
» **cheat die:** Destruye el edificio o unidad seleccionado.
» **cheat finish:** concluye el edificio seleccionado.
» **cheat safe:** Consigue unidad de infantería con metralletas.
» **cheat resource all+[#]:** Consigue las materias primas que escribas.
» **cheat library [#]:** Puedes obtener el nivel de tecnología que escribas.
» **cheat reveal [0 ó 1]:** Aparecerá el mapa.
» **cheat sandbox:** Controlarás a todos los jugadores.
» **cheat victory [nombre]:** Victoria inmediata para el jugador que escribas.

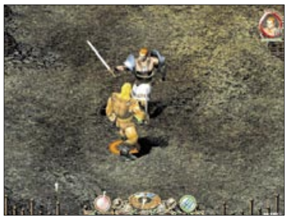
S

SACRED

Mucho más gore

Haz antes una copia del archivo, y entonces edita, por ejemplo con el Bloc de Notas, el archivo **settings.cfg.**
Busca la línea en la que ponga **"Violence"** y cambia el número **"2"** que hay por un **"1".**

Experiencia, objetos y dinero más fáciles



En cuanto empiezas una partida tu personaje recibe una runa, un arma y una armadura. Cógelos y escoge la opción **"Exportar"** que hay en el menú.
Comienza una nueva partida con la opción **"Importar"**. Importa tu personaje y empezarás el juego como si nada, manteniendo los objetos que te dieron antes y recibiendo de nuevo más objetos. Podrás guardar y repetir este mismo proceso cuantas veces quieras.
La jugada es inmejorable si lo haces con el personaje del Gladiador. Lucha contra el Maestro de Gladiadores y al acabar con él recibirás un montón de puntos de experiencia, oro y otros objetos. Si sigues el proceso anterior (exporta e importa) podrás aumentar los parámetros fácil y rápidamente.

¡Pac-Man ha vuelto!

Ve al Oeste de la ciudad de Feries Crossing. Localiza un sendero escondido entre los árboles y síguelo hasta la entrada a una mazmorra. Entra en ella para encontrarte dentro de un laberinto con puntos que recolectar y fantasmas que te matan en cuanto te tocan.

¡Cuidado con Jason!

Ve al Oeste de Drakenden, localiza un camino escondido en el bosque y síguelo para encontrar un machete y una máscara de hockey que ha perdido Jason, el protagonista de "Viernes 13".

SEAWORLD ADVENTURE PARKS TYCOON

Todo por la pasta...



Mantén pulsado **[Shift] + [Ctrl] + [Alt]** y pulsa el número **[4].** Cuanto más lo pulses... más dinero conseguirás.

SILENT HILL 3

Douglas en calzoncillos

Selecciona la opción extra de un Nuevo Juego. Pulsa entonces esta combinación de teclas: **W, W, S, S, Q, E, Q, E, [Escape], [Enter].** Ahora, elige la dificultad y el nivel de los puzzles, y empieza a jugar (escucharás a Heather). Cuando te encuentres con Douglas verás que ha perdido los pantalones.

SINGLES

Dinerito extra



Entra en la carpeta del juego, busca el directorio **"savegame".** Haz una copia de seguridad y edita el archivo **savegame X.dat** (donde X es el número del juego guardado). Busca entonces la palabra **"money"** y cambia el número que aparece después por 999999. ¡Bienvenido al club de los ricos y solteros!

T

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

Nivel arriba, salud abajo...

Comienza una partida y pulsa a la vez **[Shift]** y **[º]** para que aparezca la consola de trucos y escribe alguno de estos códigos:
» **levelup:** todos los personajes suben de nivel. Puedes escribirlo las veces que quieras.



» **die:** el primer personaje de tu equipo empezará a perder puntos de salud hasta que acabe muriendo. Si lo escribes de nuevo, le sucederá al segundo personaje del equipo, etc...

THIEF DEADLY SHADOWS

Invulnerable y vigilantes cegatos

Antes de cambiar nada recuerda hacer copias de seguridad... Ahora, busca la Carpeta de Sistema del juego (por defecto, es **"C:\Archivos de Programa\Thief - Deadly Shadows\System"**. Busca el archivo **default.cfg,** ábrelo con un editor de textos (Bloc de Notas...) y busca todas estas líneas:
[Difficulty]
; -- THIEF 3;
; AI visual acuity multiplier **(La agudeza visual de los personajes para ver a nuestro protagonista).**
Difficulty_AIVisual_
Mult_Easy=0.9
Difficulty_AIVisual_
Mult_Normal=1.0
Difficulty_AIVisual_
Mult_Hard=1.15
Difficulty_AIVisual_
Mult_Expert=1.2
La cuestión es sencilla: cuanto más bajo sea el número que pongas peor te verán... Con estas instrucciones ya puedes cambiar los números a tu gusto y comenzar una nueva partida.

Cómo llegar a la Ciudadela Hundida en el Puerto



En cuanto llegues a los muelles ve hacia la tienda. Detente en cuanto cruces la Puerta de Cuarentena y verás enfrente una caja. Destrúyela y baja por la escalera que estaba tapada.

EL TRUCO DEL LECTOR

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

Desbloquea todas las misiones

Pulsa la tecla [º] dos veces seguidas en medio de cualquier misión y se abrirá la consola de trucos. Entonces, escribe uno de estos dos:
» FPS: Tendrás acceso a todos los vídeos y secuencias.
» GOMASSIVE: Todas las misiones a tu disposición.
Raúl Cuesta (Valladolid)



U

UNREAL TOURNAMENT 2004

Combos y adrenalina

Cuando tu adrenalina llegue a 100, puedes pulsar las siguientes combinaciones de teclas para conseguir, temporalmente, bonos especiales:
» **Arriba, Arriba, Arriba, Arriba:** Más velocidad al moverte.
» **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo:** Más capacidad de disparo.
» **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda:** Invisibilidad.
» **Abajo, Abajo, Abajo, Abajo:** Regeneración.

Desbloquea los tres personajes secretos sin hacer trampas

Para conseguirlo debes superar el juego en los tres niveles de dificultad que te ofrece:
» **Malcom:** acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.
» **ClanLord:** acaba el juego en cualquier nivel de dificultad, excepto en el que hayas conseguido a Malcom.
» **Xan:** acaba el juego en el último nivel de dificultad que te queda por completar.

W

WORMS ARMAGEDDON

¡Esto es de locos!

Primero debes conseguir una medalla de oro en los diferentes entrenamientos. Luego teclea los siguientes trucos para conseguir el efecto deseado:
» **Artillery Range:** Granadas mucho más potentes.
» **Basic Training:** Los gusanos sangran.
» **Crazy Crates:** Cajas con ovejas explosivas.
» **Euthanasia:** El arco tendrá más alcance.
» **Rifle Range:** Escopeta recortada más poderosa.
» **Super Sheep Racing:** Gusanos acuáticos.

Oro y plata

Consigue un oro o plata en las siguientes misiones para conseguir las correspondientes armas y ventajas especiales:
» **Misión 4:** Mirada Láser
» **Misión 8:** Consigues el Jet Pac.
» **Misión 13:** Más rápidez.
» **Misión 20:** Baja gravedad.
» **Misión 25:** Escenario a prueba de bombas.
» **Misión 33:** Súper Banana Bomb mucho más potente.



Envíanos tus trucos

■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Descubre todos los juegos de Star Wars


STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST


STAR WARS JEDI KNIGHT III: JEDI ACADEMY


CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA


STAR WARS. GALAXIES


STAR WARS. BATTLEFRONT


STAR WARS. REPUBLIC COMMANDO


CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II


STAR WARS. GALAXIES. JUMP TO LIGHT SPEED



Todo Star Wars en tus manos

SIENTE EL PODER DE LA FUERZA

Con la inminente publicación de la Trilogía Clásica en DVD y el trailer del Episodio III, te habrá entrado el "gusanillo" de Star Wars y quizá te apetezca comprar un juego de la saga. ¿Cuál eliges? Descubre todos los juegos disponibles en la actualidad y los que están por venir.

Los juegos de Star Wars ocupan un puesto de honor en la industria. A finales de los 70 George Lucas intuyó que los videojuegos tenían futuro, pero su primera idea fue vender las licencias de sus películas a compañías como Atari y Sega, que crearon recreativas y videojuegos para consolas y ordenadores de 8 y 16 bit.

Acción, rol, mundos online... Star Wars es cada vez más real y te da más oportunidades de elegir tu juego favorito. ¡Es como vivir en las películas!

LA FUERZA ESTÁ CON ELLOS

Aunque este reportaje está dedicado a comparar los juegos de Star Wars actuales nunca está de más rendir un merecido tributo al origen de la saga. La primera recreativa basada en las películas, «Star Wars» (1983), supuso una revolución en su momento al incorporar gráficos 3D por medio de vectores y ser el primer juego en usar voces digitalizadas.

Un año antes, en 1982, George Lucas había dado prioridad a la creación de juegos fundando Games Group. A mediados de los 80 la rebautizó como Lucasfilm Games y en 1990 adoptó su nombre actual, LucasArts. Tuvimos que esperar hasta 1991 para que su primer juego de Star Wars: una colección de arcades para las consolas de Nintendo.

EL REINADO DE LOS COMPATIBLES

El primer éxito para PC llegó en 1993. La saga «X-Wing», de Larry Holland, revolu-

LO MEJOR DE STAR WARS, HOY

Cuando nos hemos puesto a buscar los juegos de Star Wars que podemos comprar actualmente en las tiendas, nos hemos llevado una sorpresa: sólo los cuatro últimos están a la venta. Sin duda, los continuos cambios de distribuidora tiene mucho que ver en ello...



Star Wars Jedi Knight III: Jedi Academy

Infomanía
- Distribuidora: Proein · Año: 2003
- Coment. MM: 105 · Puntuación: 85

Esta tercera parte centró sus esfuerzos en la personalización del protagonista y los caminos alternativos. Tomas el papel de un anónimo aprendiz Jedi, pudiendo elegir su raza, sexo y ropas. A lo largo de la partida cambia el enfoque con el que usas la espada láser, ya sea defensivo u ofensivo, así como su tipo: a dos manos, dos espadas o sable de doble hoja. Otra novedad son las minifases opcionales, ya que puedes continuar sin resolverlas, pero si lo haces obtienes puntos extra para mejorar los poderes de la Fuerza.

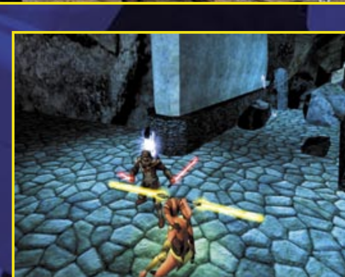
«Jedi Academy» tiene lo que se espera de un buen juego: gráficos de calidad, alucinante sonido 3D, misiones cooperativas donde luchas acompañado y un entretenido multijugador.











Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Infomanía
- Distribuidora: Proein · Año: 2002
- Coment. MM: 88 · Puntuación: 92

Manejar con autoridad –y sin cortarte– una espada láser, es todo un arte. Y ha sido en «Jedi Outcast» donde hemos podido experimentarlo en toda su plenitud.

Dispone de un atractivo argumento, armas en primera persona y 14 poderes de la Fuerza, tanto "oscuros" como "luminosos". El mayor hándicap de «Jedi Outcast» es que pese a tener dos años de antigüedad no ha bajado todavía de precio y eso ha hecho que coincida con su continuación, «Jedi Academy», que resulta que cuesta lo mismo y es más completa. No obstante, si tienes un ordenador poco potente «Jedi Outcast» se convierte en la opción ideal gracias a sus bajos requisitos técnicos.



cionó el género de los simuladores espaciales. Holland redondeó la saga con una versión sacada del Lado Oscuro –«Tie Fighter»–, una multijugador –«X-Wing vs. Tie Fighter»– y un "todo en uno" que añadía aceleración 3D –«X-Wing Alliance»–.

Fue uno de los primeros juegos 3D con un modo online cooperativo. 1993 fue un buen año, pues también salió a la venta «Rebel Assault». Su jugabilidad se reducía a mover un punto de mira, pero impactó a los jugadores con escenas de vídeo real.

Dos años después «Rebel Assault II» se hizo famoso al contener las primeras escenas de Star Wars filmadas con actores reales desde «El Retorno del Jedi».

NUEVOS GÉNEROS

Tras el éxito de «Doom» todas las compañías se lanzaron a la creación de juegos en 3D.

LucasArts hizo lo propio en 1995 con «Dark Forces». Pese a disponer de una calidad gráfica discreta el

LA SERIE DE TELEVISIÓN

LA HISTORIA DE STAR WARS, no puede ser contada en sólo seis películas... Por eso George Lucas no ha dudado en recurrir a la televisión para que conozcamos mejor la trastienda de la Galaxia.

LAS GUERRAS CLON es su último experimento: una miniserie de animación de veinte capítulos de tres minutos, diseñada por el genio Genndy Tartakovsky.

LAS BATALLAS que se narran en la serie tienen lugar entre los Episodios II y III. En el último capítulo se presenta al "malo" que veremos en el Episodio III, el general Grievous.

EN 2005 habrá 5 capítulos de 12 minutos que enlazarán con la película. La serie está en: www.starwars.com/clonewars/microseries/chapter/archive.html



LO MEJOR DE STAR WARS, HOY

De la acción de la saga «Jedi Knight» pasamos a explorar nuevos caminos en otros géneros. Aunque el espectacular «Galaxies» no es demasiado popular en nuestro país se trata de una referencia para el rol online. Y para el "offline", tienes el genial «Caballeros de la Antigua República».







Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Infomanía

Distribuidora: Proein · Año: 2003
Coment. MM: 108 · Puntuación: 80

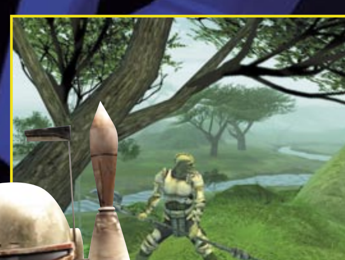
Cuando «Ultima Online» puso de moda Internet dos pensamientos sacudieron el mundo: "¡Ojalá salga un juego de El Señor de los Anillos!" y "¡Ojalá salga un juego de Star Wars!". El primero está en camino y el segundo celebra ahora su primer aniversario.

«Galaxies» cubre un universo de 10 planetas. Puedes crear a un personaje eligiendo entre 8 especies y 30 profesiones y alistarte en el bando Rebelde, el Imperio o permanecer neutral, como mercader o cazarrecompensas.

No te asombres si durante tus viajes te encuentras con personajes como Boba Fett o el mismísimo Darth Vader.

El juego recompensa la creación de grupos de hasta 20 amigos y asociaciones de 500 jugadores, que pueden participar en misiones conjuntas o retarse en las numerosas arenas de batalla.







Star Wars: Caballeros de la Antigua República

Infomanía

Distribuidora: Proein · Año: 2003
Coment. MM: 108 · Puntuación: 94

Que Bioware sabe hacer buenos juegos de rol ya lo sabemos. Pero lo que LucasArts no esperaba es que pusiesen como condición para crear un juego de rol de Star Wars que estuviese ambientado nada menos que 4000 años antes de las películas. De esta manera podían tener libertad total para crear nuevos personajes y planetas, y una trama totalmente original: los Sith se cuentan por miles y sólo un puñado de Jedis se les oponen.

En un buen juego de rol el sistema de combate es esencial y aquí Bioware rozó la perfección al crear un híbrido: la acción no se detiene, pero puedes pararla para asignar órdenes a tu grupo, ofreciendo así peleas que se ajustan al gusto del jugador.



atractivo que suponía ponernos en la piel de un rebelde lo convirtió en un éxito.

La segunda parte, «Jedi Knight», arrasó gracias a su motor 3D y, sobretodo, a la posibilidad de empuñar una espada láser y participar en combates online.

A mediados de los noventa el PC deja de ser una prioridad. «Shadows of the Empire» (1996) y «Rogue Squadron» (1998), para Nintendo 64, son el primer ejemplo de que las consolas se vuelven más importantes.

El adiós al PC se certifica con dos mediocres juegos de estrategia: «Star Wars Rebellion» (1998) y «Force Commander» (2000).

En un momento crítico, LucasArts se agarra al clavo ardiendo que representa el estreno de la nueva trilogía cinematográfica. Salvo algún título aceptable, como «Racer» (1999) o «La Amenaza Fantasma», el resto no dejaban de ser olvidables juegos de acción de desarrollo simple.

La llegada de PS 2, Xbox y Gamecube y el estreno de "El Ataque de los Clones" supone el fin de las conversiones para PC.

CAMBIO DE RUMBO

Pero en 2001 LucasArts se replanteó su estrategia. Decidió contratar a los mejores grupos de programación para crear nuevos juegos de Star Wars. Llegan «Galactic Battlegrounds», «Jedi Outcast» y «Jedi Academy». Bioware se encarga de «Caballeros de la Antigua República» y Sony Online de «Star Wars: Galaxies».

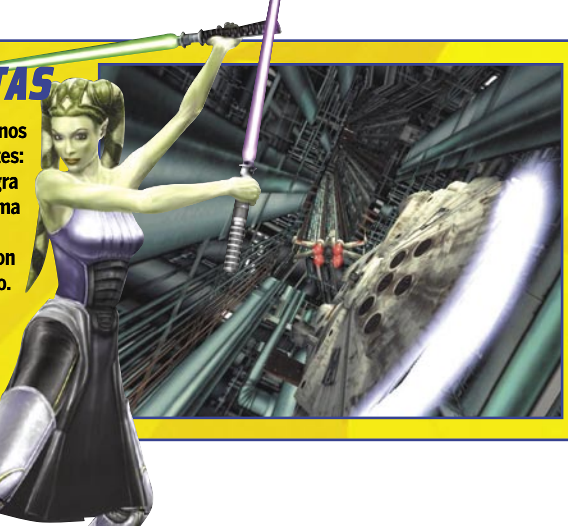
Y verás que quedan más batallas que librar. ¡Demos gracias a la Fuerza! **J.A.P.**

La nueva hornada de juegos Star Wars saca el máximo partido al PC en diseño y tecnología. Una generación realmente revolucionaria

BUSCA, COMPARA Y ELIGE TÚ JUEGO IDEAL

CARACTERÍSTICAS	CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	STAR WARS GALAXIES	JEDI ACADEMY	JEDI OUTCAST
PRECIO	49.95 €	49.95 €	47.95 €	49.95 €
DISPONIBLE	PC, Xbox	PC	PC, Mac, Xbox	PC, Mac, Gamecube, Xbox
PEGI/ADESE	12+, violencia	12+, violencia	12+, violencia	Adese +13
INFORMACIÓN	www.swkotor.com	starwarsgalaxies. station.sony.com	swjediacademy.com	www.jediknight2. lucasarts.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 1 GHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 933 MHz, 256 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium III 450 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 32 MB T&L	Pentium II 350 MHz, 128 MB, Tarjeta 3D 16 MB
IDIOMA	Castellano (texto) e inglés (voces)	Inglés (texto y voces)	Castellano (texto y voces)	Castellano (texto y voces)
GÉNERO	Rol	Rol online	Acción	Acción
PERSPECTIVA	Tercera persona	Primera/Tercera persona	Primera/Tercera persona	Primera/Tercera persona
ENFOQUE	Individual	Multijugador	Equilibrado	Individual
DESARROLLO	Abierto	Abierto	Abierto	Lineal
DIFICULTAD	Asequible	Moderada	Elevada	Moderada
NÚMERO DE NIVELES	No aplicable	No aplicable	26	24
MODOS INDIVIDUALES	1	0	1	1
MODOS MULTIJUGADOR	0	Variable	6	7
DURACIÓN	25-35 horas	Meses	12-15 horas	10-12 horas
JUGADORES MULTIJUGADOR	No	Miles	16	16
BOTS	No	No	Sí	Sí
CRONOLOGÍA	Antes de las películas	Trilogía Clásica	Después de las películas	Después de las películas
BANDO (LADO OSCURO, LADO LUMINOSO)	Ambos	Ambos	Ambos	Ambos
TIPO DE PROTAGONISTA	Personaje	Personaje/Vehículo	Personaje/vehículo	Personaje
NÚMERO DE ARMAS	49	Variable (docenas)	13	13
ESPADA LÁSER MANEJABLE	Sí	Sí	Sí	Sí
PODERES DE LA FUERZA	41	Variable	15	14
PESO DEL ARGUMENTO	Mucho	Poco	Moderado	Moderado
PERSONAJES DE LAS PELÍCULAS CONTROLABLES	No	No	No	No
PERSONAJES DE LAS PELÍCULAS NO CONTROLABLES	No	Sí	Sí	Sí
COMBATE COOPERATIVO EN JUEGO INDIVIDUAL	Sí	No aplicable	Sí	No
NIVELES CON ESCENAS DE LAS PELÍCULAS	No	Sí	No	No
NIVELES EN PLANETAS DE LAS PELÍCULAS	Sí	Sí	Sí	Sí
AMBIENTES VISITABLES	10	10	19	7
VALORACIÓN				
CALIDAD GRÁFICA	8	8	8	7
CALIDAD SONORA	9	8	9	8
JUGABILIDAD	8	9	8	7
CALIDAD/PRECIO	8	7	8	7

NUESTRAS BATALLAS FAVORITAS



ELEGIR LO MEJOR DE STAR WARS... pues no es fácil, pero si nos pones un sable láser en los riñones, nos quedamos con los siguientes:

▶1. Star Wars: Caballeros de la Antigua República. Rol de pata negra con unos gráficos apabullantes, una historia fascinante y un sistema de combate revolucionario. Una apuesta segura.

▶2. Jedi Knight: Jedi Academy. ¿Quién no ha soñado alguna vez con manejar una espada láser? Pues eso es lo que nos ofrece este juego. Y, encima, nos deja usar poderes de la Fuerza. ¿Quién se resiste?

Y DE LOS CLÁSICOS...

▶X-Wing: Alliance. Puedes pilotar las naves de la Trilogía Clásica y jugar en misiones con un argumento de lujo; y en multijugador con batallas cooperativas. ¡Como estar dentro de las películas!

TODOS LOS JUEGOS DE STAR WARS

- **The Empire Strikes Back.** 1982. Arcade. Atari 2600, Intellivision.
- **DeathStar Battle.** 1983. Arcade. Atari 2600, 5200, ZX Spectrum.
- **Jedi Arena.** 1983. Arcade. Atari 2600, Intellivision.
- **Star Wars.** 1983. Arcade. Recreativa y ordenadores de 8 y 16 bit.
- **Return of the Jedi.** 1984. Arcade. Recreativa. Ord. de 8 y 16 bit.
- **The Empire Strikes Back.** 1985. Arcade. Máquina recreativa y ordenadores de 8 y 16 bits.
- **Droids: Escape from Aaron.** 1988. Puzzle. Spectrum, Amstrad CPC.
- **Star Wars.** 1991. Arcade. NES.
- **The Empire Strikes Back.** 1991. Arcade. NES.
- **Super Star Wars.** 1992. Arcade. Super Nintendo.
- **X-Wing.** 1993. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- **X-Wing: Imperial Pursuit (Expansión).** 1993. Simulador. PC, Mac.
- **X-Wing: B-Wing (Expansión).** 1993. Simulador. PC, Mac.
- **Super Empire Strikes Back.** 1993. Arcade. Super Nintendo.
- **Star Wars: Chess.** 1993. Ajedrez. PC, Sega CD, 3DO.
- **Rebel Assault.** 1993. Arcade. PC, Mac, Sega CD, 3DO.
- **Tie Fighter.** 1994. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- **Tie Fighter: Defender of the Empire (Expansión).** 1994. Simulador de combate espacial. PC, Mac.
- **Star Wars Screen Entertainment.** 1994. Salvapantallas. PC, Mac.
- **Super Return of the Jedi.** 1994. PC, Super Nintendo, Gameboy.
- **Star Wars Arcade.** 1994. Arcade. Máquina recreativa, Sega 32X.
- **Dark Forces.** 1995. Arcade 3D. PC, Mac, Playstation.
- **Rebel Assault II.** 1995. Arcade. PC, Mac, Playstation.
- **Shadows of the Empire.** 1996. Arcade. PC, Nintendo 64.
- **Yoda Stories.** 1997. Aventura. PC, Gameboy Color.
- **X-Wing vs. Tie Fighter.** 1997. Simulador de combate espacial. PC.
- **X-Wing vs. Tie Fighter: Balance of Power (Expansión).** 1997. Simulador de combate espacial. PC.
- **Jedi Knights: Dark Forces 2.** 1997. Arcade 3D. PC.
- **Masters of Teras Kasi.** 1997. Arcade de lucha. PlayStation.
- **Star Wars: Monopoly.** 1997. Juego de tablero. PC.
- **Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Exp.).** 1998. Arcade 3D. PC.
- **Star Wars: Rebellion.** 1998. Estrategia. PC.
- **Star Wars: Behind the Magic.** 1998. Enciclopedia interactiva. PC.
- **Star Wars: Rogue Squadron.** 1998. Arcade. PC, Nintendo 64.
- **Star War Trilogy.** 1998. Arcade. Máquina recreativa.
- **Star Wars: Droidworks.** 1998. Juego Educativo. PC, Mac.
- **X-Wing Alliance.** 1999. Simulador de combate espacial. PC.
- **Star Wars: Episodio I Racer.** 1999. Arcade de carreras. PC, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Power Mac, Gameboy Color.
- **Star Wars: Episodio I. La Amenaza Fantasma.** 1999. Aventura. PC.
- **Star Wars: Yoda's Challenge.** 1999. Juego educativo. PC, Mac.
- **Star Wars: Anakin's Speedway.** 1999. Juego educativo. PC. Mac.
- **Star Wars: Jar Jar's Journey.** 1999. Juego educativo. PC. Mac.
- **Star Wars: Episodio I. Insider's Guide.** 1999. Enciclopedia Interactiva. PC, Power Mac.
- **Star Wars: Episodio I. Pit Droids.** 1999. Puzzle. PC, Mac.
- **Star Wars: Episodio I. Gungan Frontier.** 1999. Estrategia. PC, Mac.
- **Star Wars: Force Commander.** 2000. Estrategia. PC, Power Mac.
- **Jedi Power Battles.** 2000. Arcade. PlayStation, Sega Dreamcast.
- **Star Wars: Demolition.** 2000. Arcade de vehículos. Sega Dreamcast, PlayStation.
- **Star Wars: Ep. I. Battle for Naboo.** 2000. Arcade. PC, Nintendo 64.
- **Star Wars: Obi Wan's Adventures.** 2000. Arcade. Gameboy Color.
- **Star Wars Math: Jabba's Game Galaxy.** 2000. Tablero. PC, Mac.
- **Star Wars: Early Learning Activity Center.** 2000. Tablero. PC, Mac.
- **Star Wars Racer Arcade.** 2000. Máquina Recreativa.
- **Star Wars: Star Fighter.** 2001. Arcade espacial. PC, PS 2, Xbox.
- **Star Wars: Galactic Battlegrounds.** 2001. Estrategia. PC, Mac.
- **S.W. Rogue Squadron II: Rogue Leader.** 2001. Arcade. GameCube.
- **Star Wars: Obi Wan.** 2001. Arcade. Xbox.
- **Star Wars: Super Bombad Racing.** 2001. Arcade. PS2, Dreamcast.
- **Star Wars: Racer Revenge.** 2002. Arcade. PlayStation 2.
- **Star Wars: Jedi Starfighter.** 2002. Arcade. PlayStation 2, Xbox.
- **Star Wars. Jedi Knight II: Jedi Outcast.** 2002. Arcade 3D. PC, Mac, Gamecube, Xbox.
- **Star Wars: Galactic Battlegrounds. Clone Campaigns (Expansión).** 2002. Estrategia. PC, Mac.
- **Star Wars: Las Guerras Clon.** 2002. Arcade. GameCube, PS2, Xbox.
- **Star Wars: Bounty Hunter.** 2002. Arcade 3D. PS2, Gamecube.
- **Star Wars: Episodio II. El Ataque de los Clones.** 2002. Arcade. GBA.
- **Star Wars: The New Droid Army.** 2002. Arcade. Gameboy Advance.
- **Star Wars Galaxies: An Empire Divided.** 2003. Rol online. PC.
- **Star Wars: Caballeros de la Antigua Rep.** 2003. Rol. PC, Xbox.
- **Star Wars: Flight of the Falcon.** 2003. Arcade. Gameboy Advance.
- **Star War: Jedi Knight III: Jedi Academy.** 2003. Arcade. PC, Xbox.
- **Star War: Rogue Squadron III: Rebel Strike.** 2003. Arcade. Gamecube.
- **Star War: Battlefront.** 2004. Arcade multijugador. PC, Xbox, PS2.
- **Star Wars: Republic Commando.** 2004. Arcade. PC, Xbox.
- **Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (Exp.).** 2004. Online. PC.
- **Star Wars: Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith.** 2005. Rol. PC, Xbox.

...Y PARA EL FUTURO

Así que creías que Star Wars ya había dado de sí todo lo posible... ¡De eso nada, muchacho! Fíjate bien en lo que está por venir, porque no sólo hay Star Wars para rato, sino que será más espectacular y variado que nunca... ¡Se buscan Jedis!

Star Wars: Battlefront

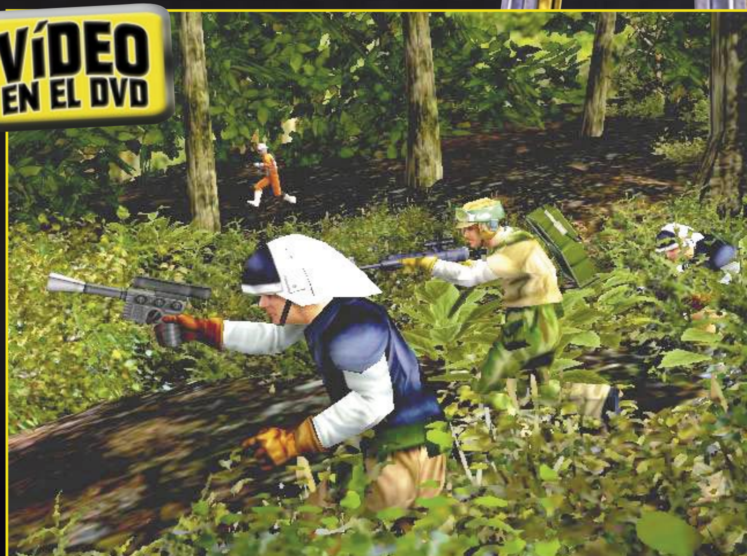


Star Wars se apunta al género de moda, la acción multijugador, con «Battlefront». Hasta 32 jugadores pertenecientes a cuatro ejércitos se enfrentan entre sí o en grupos cooperativos, para rememorar las batallas más aclamadas de las películas. El uso de vehículos –AT ST, X-Wings, torretas o motos del pantano– será esencial para decantar la balanza a nuestro favor. Aunque «Battlefront» está enfocado hacia el modo multijugador, también existirá una campaña individual.

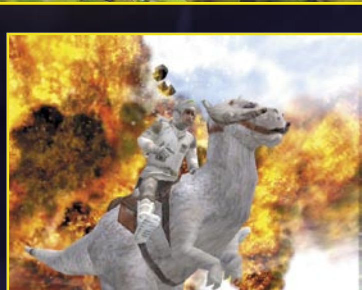
Infomanía

- **Distribuidora:** Activision España
- **Género:** Acción multijugador
- **Cronología:** Trilogía Nueva y Clásica
- **En preparación:** PC, Xbox, PS2
- **Fecha de lanzamiento:** Septiembre 2004

VÍDEO EN EL DVD













VÍDEO EN EL DVD

Star Wars: Republic Commando

El lado más oscuro de LucasArts se muestra en toda su plenitud con «Republic Commando»: sombras, miedo, sangre y toda la crudeza de las Guerras Clon. Al mando de un grupo de élite de soldados de la República debes realizar distintas misiones de asesinato, sabotaje, secuestro y todo lo que sea necesario para derrotar a los Separatistas. El juego incorporará un novedoso sistema visual para dar órdenes a tu grupo, que permitirá realizar acciones coordinadas de todo tipo y de forma muy sencilla. ¡Estamos deseando probarlo!

Infomanía

- **Distribuidora:** Activision España
- **Género:** Acción
- **Cronología:** Trilogía Nueva
- **En preparación:** PC, Xbox
- **Fecha de lanzamiento:** Navidad 2004

CINE, COMICS Y VIDEOJUEGOS

LOS PROTAGONISTAS DEL CINE suelen tener un papel importante en los videojuegos. Pero, en ocasiones, personajes inventados son "adoptados" por el Universo Expandido. Es el caso de Kyle Katarn, protagonista de «Jedi Knight»: mercenario, Jedi y amigo de Luke Skywalker. Saltó del PC al cómic en "Star Wars: Dark Forces. Soldier for the Empire". Ha aparecido en libros y se rumorea que en 2006 saldrá en la serie con actores reales, que George Lucas prepara.

LOS LIBROS también se llevan bien con los juegos. En 1997, para celebrar el 20 Aniversario de la primera película, Lucasfilm publicó el videojuego, el comic, la banda sonora y el libro de «Shadows of the Empire», que en España se tradujo como "Sombras del Imperio". Este otoño, simultáneamente al lanzamiento de «Star Wars: Republic Commando», también saldrá a la venta el libro "Republic Commando: Hard Contact", escrito por Karen Traviss.





Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed (Exp.)

La primera expansión de «Galaxies» invitará a los jugadores a abandonar los planetas en sus propias naves y participar en más de 100 misiones repletas de batallas estelares contra otros usuarios. Y, atención, los suscriptores que lleven más de seis meses jugando recibirán una lanzadera de regalo.

Estarán disponibles los clásicos X-Wing y Tie Fighter, así como naves mercenarias con capacidad para varios jugadores, cada uno desempeñando un papel –piloto, artillero, etc. Diez sistemas estelares, dos nuevas especies y cuatro profesiones, completan el cupo de novedades.

Infomanía

- **Distribuidora:** Activision España
- **Género:** Rol online
- **Cronología:** Trilogía Clásica
- **En preparación:** PC
- **Fecha de lanzamiento:** Otoño 2004









LucasArts no ha elegido los géneros más de moda –rol, online y acción– para sus nuevos juegos por casualidad. Esto sí que será Star Wars...

EL FUTURO DE LA SAGA



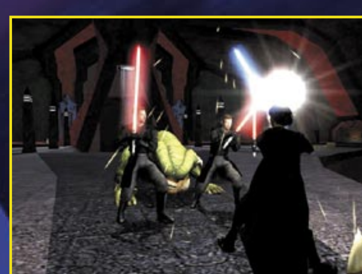
EL EPISODIO III se estrenará en mayo de 2005, cerrando una trilogía en la que George Lucas lleva trabajando desde 1998. Como es tradición, el argumento se mantiene en secreto, aunque se ha confirmado que veremos la transformación de Anakin en Darth Vader, y aparecerán personajes de la saga clásica, como Luke Skywalker y la princesa Leila de niños, o el mismísimo Chewbacca. Para este otoño está previsto el primer trailer.

LA TRILOGÍA CLÁSICA saldrá en DVD en España el 21 de septiembre. Se rumorea que, una vez más, Lucas ha retocado los efectos especiales. La imagen ha sido remasterizada y, además, podremos disfrutar de un excelente sonido Dolby Digital 5.1 EX en castellano. El pack incluirá un cuarto DVD con tres horas de extras:

- El Imperio de los Sueños: Un documental inédito de dos horas y media sobre la creación de las películas.
- Reportaje "El Nacimiento de la Espada Láser".
- Los Personajes de Star Wars.
- La Fuerza está con ellos: El Legado de Star Wars.
- Trailer y demo de «Battlefront» (Xbox).
- Presentación del juego de consola «Episodio III».
- Episodio III: Avance detrás de las cámaras.
- Trailers, anuncios de TV y galería fotográfica.









Star Wars. Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith

«Los Señores Sith» narra la aniquilación casi total de la Orden Jedi a manos del Lado Oscuro. Con seis nuevas especies, casi 60 poderes de la Fuerza y planetas nunca vistos en Star Wars, esta segunda parte se centra en la evolución del protagonista, cuya inclinación hacia el Lado Oscuro o Luminoso influirá en las misiones y los finales del juego.

Infomanía

- **Distribuidora:** Activision España
- **Género:** Rol
- **Cronología:** Antes de las películas
- **En preparación:** PC, Xbox
- **Fecha de lanzamiento:** Febrero 2005

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para tí se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

¿Un nuevo género?

OPINIÓN » LA NUEVA IA AMPLÍA EL GÉNERO.

Es lo de siempre. Justo cuando piensas que está todo inventado y que nadie te puede sorprender en esto de la estrategia aparecen tipos como Peter Molyneux, Sid Meier o Will Wright y se dedican a poner el género patas arriba.

La inteligencia moldeable

Todo esto viene porque la propuesta ya sugerida en el primer «Black & White» puede convertirse en su segunda parte en algo más que un juego excepcional. Es como el padre de un nuevo subgénero en la estrategia que podríamos llamar ¿...de educación?

Recordemos que en el primer «Black & White» una de las partes más importantes del juego era la educación de nuestra criatura. Su conocimiento del mundo, su ética, su entrenamiento para combatir e, incluso, su capacidad para valerse por sí mismo en asuntos cotidianos dependían al cien por cien de nosotros y de nuestra dedicación. A la hora de preparar a nuestra criatura para el mundo había que tener en cuenta todo ello y luego dedicarle tiempo y paciencia; esto es"microgestión".



▲ Lo que nos propone «Los Sims 2» parece ciencia ficción. ¿Han nacido los personajes con conciencia artificial?



▲ Con «Black & White 2» se abre un nuevo modo de crear un personaje, moldeando su personalidad con la educación.

Ahora, en «Black & White 2», además de la posibilidad de controlar vastos ejércitos o convertir nuestros poblados en enormes ciudades, se ha mejorado sensiblemente la sofisticada inteligencia de nuestra criatura y su proceso de aprendizaje, haciéndolo mucho más complejo e interactivo.

Pero hay más. En el esperadísimo «Los Sims 2», partiendo de los rasgos que le otorguemos o los heredados de sus padres, nuestro personaje desarrollará una personalidad única basada en nuestras decisiones e influencia. El sim conservará recuerdos sobre quién es y lo que ha hecho, que marcarán su vida y sus relaciones con los demás.

Son sólo dos ejemplos, ¿pero estamos ante un nuevo subgénero o es sólo una falsa alarma?

El Mapa del mes

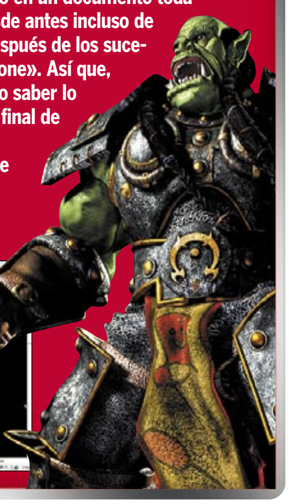
Para partidas multijugador en «Warcraft III»

Los seguidores de «Warcraft III: Reino del Caos» estamos de suerte ya que se encuentra disponible un nuevo mapa oficial, desarrollado por la propia Blizzard, que ha sido bautizado como "Cañón de Cobre". Se trata de un mapa de 176KB para "1 vs 1" o "3 vs 3" jugadores y también es "free for all".

➔ Lo encontrarás en:
www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml

Y ya que estamos hablando de «Warcraft» quizá os interese saber que Blizzard ha recopilado en un documento toda la historia de este universo, desde antes incluso de la creación de Azeroth hasta después de los sucesos de «Warcraft III: Frozen Throne». Así que, ya sabes, si siempre has querido saber lo que pasó, por ejemplo, entre el final de «Warcraft» y el principio de «Warcraft II», no tienes más que consultarlo en:
www.worldofwarcraft.com/info/story/





La Guerra de Troya está de moda

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN PARA «ESPARTA»

Una expansión tan rápida que es casi una explosión.



¿Os acordáis de que el mes pasado os presentábamos un nuevo juego de estrategia llamado «Esparta»? Pues bien, resulta que ya está disponible «Las Puertas de Troya». Anunciada como su expansión en realidad es un título independiente, que no necesita del original para disfrutarlo. Como era de esperar, el motor y el sistema de juego son idénticos, aunque se ha mejorado el interfaz, simplificándolo, y se han añadido 12 nuevas unidades, 17 héroes y 6 misiones.

Y no es que nos quejemos, no, todo lo contrario, nos parece estupendo que aparezcan cuantos más juegos mejor. Pero, eso sí, nos queda una duda: ¿Se hubieran dado tanta prisa en sacar esta expansión si no fuera por Brad Pitt y el reciente tirón de todo lo que lleve "Troya" en el nombre? Seguramente no.

Ésta es la cuestión

¿Profundidad o espectáculo?

Ésta es una de las cuestiones siempre de actualidad en la estrategia: por un lado nos encontramos con títulos como «Civilization III», con un apartado tecnológico más bien prehistórico pero con una profundidad y experiencia de juego absorbente. Enfrente tenemos juegos como «Ground Control II», más limitados en su planteamiento pero también más directos y, sobre todo, espectaculares, tan adictivos como el que más. Nos preguntamos cuáles son las inquietudes de los estrategas: ¿profundidad?, ¿espectáculo?, ¿o depende del día? Escríbenos y cuéntanos tu opinión.





¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Y no te pierdas...

EDITOR PARA «AFRIKA KORPS VS DESERT RATS»

EN NUESTRO DVD

General, ya están aquí los nuevos suministros. Con este editor de mapas podemos continuar en el frente creando hipotéticos campos de batalla para batallas multijugador memorables. Sólo hay que ponerse manos a la obra... Anímate.

➔ Lo encontrarás en:
El DVD de Micromanía 115

Táctica secreta

«Victoria» en la guerra

César Méndez de A Coruña nos ha mandado una serie de valiosísimos consejos para hacer la guerra en «Victoria. Un imperio bajo el sol». Son muy interesantes así que estad muy atentos.



1. Antes de empezar una guerra es necesario marcar el objetivo que queremos conseguir. Puede ser cualquier cosa: conseguir una provincia, echar a otra potencia de un continente o simplemente disminuir el prestigio de un rival. También puede variar sobre la marcha, según las circunstancias. Si la cosa se nos da muy bien quizá podemos ampliar los objetivos durante la campaña.

2. Vigila la diplomacia del país que vas a atacar, no vaya a ser que una gran potencia haya garantizado su independencia o se esté aliando con un tercer país.

3. Antes de movilizar a todos los reservistas sube el presupuesto de defensa al máximo para que aparezcan las divisiones completas, esto es, con 10.000 hombres.

4. Ataca desde varios puntos, pon al mando a héroes militares y ten cuidado cuando refuerces las divisiones tocadas porque bajará su moral.

5. Nunca olvides que puede pasar cualquier cosa. Esperar cualquier cambio de planes en tu adversario...

Aventura

Este es el club de los aventureros y, si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Aventuras españolas

ACTUALIDAD ▸ EL ÉXITO DE LAS AVENTURAS ESPAÑOLAS

Seguro que has jugado a «Runaway» o «The Westerner» pero, ¿alguna vez te has preguntado cómo han sido recibidas fuera de nuestro país?

Para nuestros vecinos, son las mejores

Quizá te sorprenda saber que la popularidad de las aventuras creadas en España es aún mayor en Alemania o Francia. Los desarrolladores han convertido a nuestro país en una potencia. Compretamente, en Francia «Runaway» ha sido elegido "Juego del Año 2003" y ya ha vendido más de 400.000 copias en todo el mundo. El portal web británico de aventuras más famoso, "Adventure Gamers", puntúa a «Runaway» con un 4.5 sobre 5. La web americana con más visitas, "Just Adventure", la califica con un "A-", es decir, sobresaliente bajo. Tenemos otro ejemplo en "Quendary Land" que le otorga un 4.5 sobre 5, mientras que la página web de aventuras más prestigiosa de Alemania, "Adventure Archiv", se destapa con un 92%.

Por su parte, «The Westerner» no se queda atrás: ha recibido una "B+" (notable alto) en "Just Adventure" y un 90% en "Adventure Archiv". Lo mejor es que se ha generado gran expectación por las próximas.



¿Y el mañana?

En el futuro hay buenas expectativas... Las aventuras se adaptan bien a las compañías españolas puesto que no requieren un equipo de personal numeroso y no se quedan anticuadas enseguida, así que pueden dedicar meses a traducirlas a otros idiomas. No es extraño que Revistronic ya esté preparando «The Westerner II: Missing» y Péndulo Studios esté haciendo lo propio con «Runaway II», aunque aún se desconocen sus detalles.

Capítulos amateurs

Vuelve «King's Quest» ...o casi

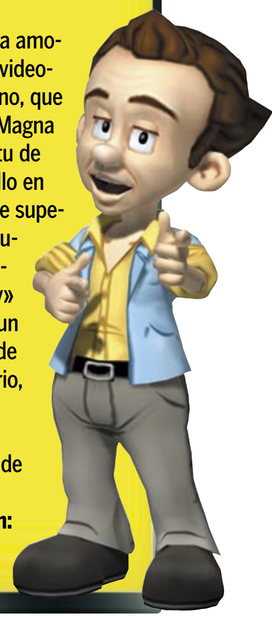
A finales de año, todos los aventureros podrán disfrutar de «King's Quest 9» por el módico precio de... ¡cero euros! ¿Dónde está el truco? Es sencillo: se trata de un juego no oficial realizado por un equipo de programación de 50 personas, con un acabado profesional: gráficos en 3D, varios personajes controlables y una historia compleja. Lo más curioso es que los creadores del juego sólo utilizan algunos nombres de la saga original y por tanto es completamente legal. Veremos si el proyecto llega a buen puerto pero, mientras tanto, puedes leer el argumento y ver algunas pantallas en: _www.kq9.org_

A debate

El nuevo Larry
¿Evolución o perversión?

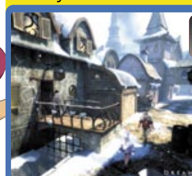
Siete años después de su última aventura amorosa regresa el ligón más famoso de los videojuegos, Larry Laffer. O más bien su sobrino, que tomará el relevo en «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude». Aunque mantiene el espíritu de los juegos originales al basar su desarrollo en las conversaciones y los ligoteos, hay que superar muchos minijuegos de habilidad, incluso en las conversaciones. Este nuevo elemento cambia lo que han sido los «Larry» de toda la vida. Así pues, ¿crees que es un cambio imprescindible? ¿Se trata quizá de una necesaria evolución o, por el contrario, piensas que es una traición a una de las sagas míticas de los videojuegos? Participa y envíanos tu opinión al buzón de La Comunidad.

➔ Puedes encontrar más información en:
www.leisuresuitlarry.com



La Lista *de los más esperados por los aventureros*

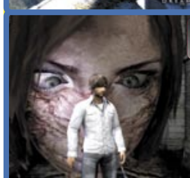
Es un momento inmejorable para echar un vistazo a las aventuras más deseadas. ¿No estás de acuerdo con nuestra lista? Pues envía la tuya al buzón de la Comunidad.



1 Dreamfall

El sucesor de «The Longest Journey» promete colmar todas las expectativas.

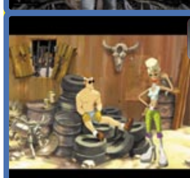
➔Compañía: Funcom
➔Fecha de lanzamiento: Finales de 2005



2 Silent Hill 4

El terror japonés regresa con un argumento de lujo y unos gráficos de infarto.

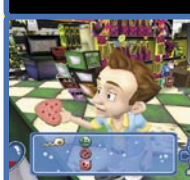
➔Compañía: Konami
➔Fecha de lanzamiento: Finales de 2004



3 Runaway 2

Los problemas de Brian no se han acabado, la mafia no olvida...

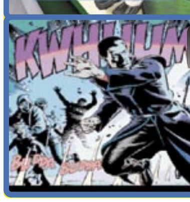
➔Compañía: Péndulo Studios
➔Fecha de lanzamiento: A lo largo de 2005



4 L. S. Larry: *Magna Cum Laude*

Larry vuelve en una mezcla de aventura y minijuegos; veremos lo que sale...

➔Compañía: Vivendi
➔Fecha de lanzamiento: Septiembre de 2004



5 Beneath a Steel Sky 2

Revolution retoma su primer éxito. Una aventura futurista como ninguna otra.

➔Compañía: Revolution
➔Fecha de lanzamiento: Durante 2006

Los mejores mod
PARA LOS JUEGOS DE ACCIÓN BÉLICA

Este mes hacemos un repaso los mejores añadidos creados por los aficionados. Os proponemos lo mejorcito en mods para los juegos más populares de acción bélica.

Para Call of Duty



Heat of Battle. Este es un mod con el que los mapas multijugador toman la intensidad de la compaña individual. El resultado son misiones que tienen una acción sensacional, en las que puede haber escuadras, defensores y atacantes, y diversos objetivos en cada mapa. También incluye skins, armas y modificadores del interfaz.
- **Lo encontrarás en: http://hob.mikesmarauders.com**
- **Requiere Call of Duty V. 1.4**



Revolt 0.11. Es un mod multijugador que transforma la ambientación de «Call of Duty». Plantea una insurrección en distintos puntos de Oriente Medio contra marines estadounidenses de hoy en día. La mayoría son escenarios urbanos y todos ellos tienen un acabado estupendo.
- **Lo encontrarás en: www.codmod.com**
- **Requiere Call of Duty V. 1.4**

Para Battlefield 1942



Battlefield 1918. Como te puedes imaginar por su título nos sitúa en la Primera Guerra Mundial e incluye 6 naciones implicadas. Cuenta con los hitos del conflicto: la incipiente aviación, los tanques, las trincheras...
- **Lo encontrarás en: www.battlefield1918.com**
- **Requiere «Battlefied 1942»**

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Doom 3: el precio de la tecnología

ACTUALIDAD » REQUISITOS DE DOOM 3

Desde que se supo que id estaba desarrollando «Doom 3», los requisitos mínimos del juego han sido una de las cuestiones que más han preocupado a los aficionados a la acción. ¿Quién no ha pensado en cómo actualizar su equipo para que le funcione con todos los efectos visuales a tope?

¿Qué necesitas para ir al Infierno?

Bien, se acabaron las especulaciones. Por fin id ha dado datos concretos sobre el hardware necesario para jugar a «Doom 3» y los detalles de su compatibilidad a través de su director general, Todd Hollenshead. El juego requerirá, como mínimo, una tarjeta gráfica GeForce 3 o una Radeon 8500 pero estará optimizado para los más recientes modelos de ambos fabricantes (familias Geforce FX 6800 de NVIDIA o Radeon 9800 y X800 DE ATI). Tu CPU podrá con él si tienes un Pentium 4 1,5 GHz o un Athlon 1500+, pero está orientado hacia procesadores más rápidos, de 3 GHz. Con la memoria pasa algo parecido. Bastarían 384 MB de RAM aunque con 512 MB tendremos mejores garantías y lo ideal es 1GB. El espacio necesario en el disco duro será de 2 GB pero se recomiendan 3 GB. ¿Cómo lo ves..? ¿Podrás jugar o tendrás que rascarte el bolsillo?





Este «Unreal»... ¿es real?

OPINIÓN » CONFUSIONES SOBRE «UNREAL ENGINE 3»

Es muy posible que hayas visto en distintos medios anuncios e informaciones –algo confusas o imprecisas– sobre la tercera entrega de «Unreal». ¿Cierto? Pues cuidado porque es un error que se está extendiendo. «Unreal 3», de momento, no existe ni está anunciado oficialmente.

Una demostración de tecnología

Es muy probable que Epic Games desarrolle en el futuro (o lo esté haciendo ya) el tercer capítulo de la saga «Unreal», pero por el momento no hay nada confirmado ni por el estudio, ni por Atari, su habitual distribuidor. Ya nos gustaría... Lo que Epic ha enseñado es «Unreal Engine 3.0», que no es un juego en fase de desarrollo sino una demo de tecnología que muestra la potencia del nuevo motor gráfico en el que trabaja el estudio. Las demos son todo un espectáculo y, viniendo de Epic, es lógico interpretar en un primer vistazo que se trata de un juego en desarrollo. Muchos aficionados abundan en este error, debido en gran parte a una información algo confusa surgida en diversos medios. Las demos de «Unreal Engine 3.0» pretenden no sólo atraer la atención de los aficionados sino también de otros estudios de desarrollo que puedan estar interesados en adquirir la tecnología. Pues nada, a ver si se animan porque esto promete.

Valve rompe la baraja por unos días

ACTUALIDAD » GESTIÓN DE VALVE EN SUS SERVIDORES WON ID

VALVE LO VENÍA AVISANDO. De los días 26 a 31 de Julio, detiene sus servidores WON ID. Como consecuencia todos los aficionados que quieran jugar a «Counter Strike», «Half-Life 2» o «Day of Defeat» estos días tienen que utilizar el servicio Steam, de Valve. ¿Cuál es el objetivo? Muy sencillo: al utilizar el Steam los jugadores tienen que actualizarse a la última versión de «Counter Strike», la 1.6. Muchos de ellos no están de acuerdo con ciertos cambios introducidos en el último parche porque afectan al equilibrio de las partidas y preferirían seguir con la versión 1.5. El problema es que la convivencia de ambas versiones de «Counter Strike», la 1.6 y la 1.5 provocaba habituales caídas del servidor y graves fallos. Seguirá habiendo servidores que mantengan la anterior versión. Pero claro, estas medidas expeditivas no están sentado muy bien entre los usuarios.





Para la posteridad

"Creo que «Doom 3» es, sin duda, el mejor juego que hemos hecho jamás"
Todd Hollenshead
id Software

Lo dijeron Ellos...

Tim Willits, diseñador de niveles de id Software para «Doom 3»:

» La intención en «Doom 3» es asustar al jugador, llevarle el infierno. Queremos que la gente juegue con las luces apagadas y que tengan que encenderlas para ver si realmente hay algo al acecho en su cuarto.

» A los fans del original les encantará «Doom 3». La clave del juego está en las sensaciones que se provocan a los jugadores mientras juegan. Miedo, adrenalina, emoción...

» Cuando John Carmack me contó su idea original de «Doom» tenía una visión clara de lo que quería: acción intensa, una ambientación sobrecogedora y monstruos aterradores, y todo ello se mantiene en «Doom 3».

» Visual y ambientalmente jugar a «Doom 3» es como sentarte a controlar una película generada por ordenador, así que nuestro equipo ha creado algo que realmente está a años luz del juego original.

» Cuando estás trabajando con una nueva tecnología, y en el juego que la utiliza, es como rodar una película e inventar la cámara al mismo tiempo. Sólo descubres qué puedes hacer mientras lo haces.

Y no te pierdas...

SI TIENES «HALO» PUEDES REINVENTARLO

La compañía Gearbox se encargó de la adaptación a PC de «Halo» y no cabe duda de que hizo un trabajo sensacional. Bueno pues ahora nos toca a nosotros. Para ello nos invita a crear añadidos para «Halo» con un Kit de Herramientas que permite cambiar los personajes, los mapas y el propio interfaz. Venga, no digas que no lo vas a intentar.

EN NUESTRO DVD

➔ Lo encontrarás en:
El DVD de Micromanía 115

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

¿Quién quiere ser un héroe?

» ACTUALIDAD » «CITY OF HEROES» ABRE SUS PUERTAS

La historia se repite. Un juego que promete, que es distinto al resto, con una ambientación increíble, que debemos probar ya... pero que no está a la venta en nuestro país.

De momento no llegará a las tiendas

Los apasionados de los mundos persistentes estamos acostumbrados a jugar en desventaja: recibir el soporte técnico en inglés, a crear nuestros personajes en servidores americanos, a empezar nuevos personajes cuando varios meses después la compañía de turno decide abrir por fin un servidor en Europa y, además, a tener que importar el juego para recibirlo semanas después. Pese a todo, si eres un incondicional de los mundos persistentes es posible que estés más que dispuesto a recorrer tan largo camino para disfrutar de «City of Heroes».



Una vez hayas dado vida a tu héroe éste tendrá, nada más y nada menos, que ayudar a liberar Parangon City de los villanos que la controlan. Tus contactos te irán asignando misiones y, a pesar de que «City of Heroes» no contempla el combate entre jugadores, no es, ni mucho menos, un juego pensado para jugar solo ya que cuando resulta realmente divertido es peleando en cooperación con otros jugadores. Si al fin te decides a hacerte con él –y no conoces a nadie que vaya a viajar a EEUU y pueda conseguirte una copia– asegúrate de que la web en la que lo compras ofrece todas las garantías, tanto en lo referido a la seguridad en el pago como a las condiciones de envío. ¡Buena suerte!

¿Sabías que...

...en casi todos estos juegos existe un código de colores que indica el nivel del PNJ al que te enfrentas?
El color verde nos dice que tiene un nivel inferior por lo que, aunque le ganaremos sin problema, no obtendremos experiencia venciéndole. El azul, que es de un personaje inferior; el blanco, que tiene aproximadamente nuestro nivel; el amarillo, que tiene uno o dos niveles más que nosotros –un personaje ideal para enfrentarse a él en grupo– y el color rojo nos advierte de que no podremos ganarle.

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Continuamos ampliando nuestro diccionario, para que no te pierdas en los chats, con algunos términos nuevos:

» **AFK. (Away From Keyboard)** Esta expresión se utiliza para indicar a la gente que no estás frente al ordenador y que posiblemente no contestes.
» **HP. (Hit Points/Health Points)** Es la vida de la que dispone el personaje.
» **LOOT.** Verbo que indica que se recogen objetos al registrar un cadáver.
» **NO DROP.** Se refiere a objetos e indica que no pueden venderse, dejarse o cambiarse.
» **PARTY.** Grupo de personas que se reúnen en un punto para ir de aventuras o para luchar en equipo y tener más opciones.
» **PL o POWERLEVEL.** Cuando un personaje de nivel bajo es ayudado por otro de nivel muy superior para que el primero suba de nivel muy deprisa
» **SPAWNS.** Reaparición pasado un tiempo de un personaje tras su muerte. El punto donde reaparece es el "spawn point".
» **TRAIN.** Persecución de un jugador por parte de un grupo de enemigos. Si no puedes ayudar lo mejor es que corras.

Los problemas del exploid

Trampas en juegos online

Todos los grandes juegos basados en mundos persistentes recogen en sus licencias una cláusula que advierte que está prohibido explotar errores del juego y, si se detectan, deben ser comunicados a los responsables. Pero en casi todos ha pasado algo y recientemente le ha tocado el turno a «Lineage II»: un error de programación (exploid) ha sido aprovechado por algunos jugadores para conseguir cantidades exageradas de dinero u objetos valiosos y subir varios niveles de golpe.

MEDIDAS SALOMÓNICAS

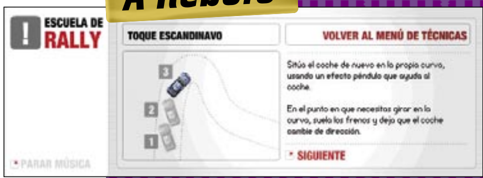
Cuando un error de este tipo es detectado la compañía responsable suele pretender arreglarlo con un parche. Sin embargo, muchas veces el daño ya está hecho y es irreparable. Puede que incluso sea imposible continuar ya con el juego.

En ese momento los responsables han de tomar la que consideren "menos mala" de las soluciones posibles, pues todas son injustas e impopulares para los jugadores legales. Dependiendo de la gravedad del problema puede que se cancelen las cuentas de los jugadores implicados. A veces se recupera el estado del mundo justo antes de producirse el problema, lo que puede significar volver varios días atrás, perdiendo todo lo que se ha conseguido hasta ese momento. Pero lo peor viene cuando se obliga a todos los jugadores a comenzar desde cero. ¿Has vivido alguna experiencia así? ¿Crees que en el fondo no son culpables los que explotan este tipo de errores? Cuéntanoslo enviándonos tu opinión al buzón de La Comunidad.



▲ Algunos jugadores de «Lineage II» se han aprovechado de fallos en el código pero lo pagamos todos. ¿De quién es la culpa?

A Rebufo



Escuela de Competición

Puede que te consideres un as al volante de un WRC en juegos como «Colin McRae Rally 04» o «Rallisport Challenge». Pues atento porque el realismo que se quiere conseguir en «Richard Burns Rally» ha llevado a sus responsables a crear una escuela de conducción. Podrás aprender las técnicas básicas y maniobras avanzadas como el "toque escandinavo".

Lo encontrarás en: *www.richard-burnsrally.com/spanish/training.htm.*

Y no te pierdas...

LLEGAN LOS GTR

EN NUESTRO DVD

Todavía no sabemos si saldrá en España pero podéis ir poniendo el ojo en «GTR», un simulador en la misma categoría de competición que le da nombre al juego. Tiene una pinta estupenda.

Lo encontrarás en: DVD Micromanía 115

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Moda sobre ruedas

OPINIÓN » EL TUNING QUE VIENE

Está bien eso de pasar a todo trapo... Pero es que no se puede negar que tiene su gracia lo de ir un poco más despacio para que los demás puedan fijarse bien en todos los detalles de tu flamante coche.

Los aficionados al tuning ya son legión y disfrutan del fervor generado por EA con «NFS: Underground». ¿Te has ganado el respeto de tus rivales en este juego? ...pues no te puedes acomodar en tu taller. Si has leído nuestro reportaje del mes pasado sabrás que la segunda entregá saldrá en noviembre y que viene con un montón de mejoras.

Un desafío para artistas

El auténtico gusanillo del tuning es presumir de "carro" y es aquí donde «NFS: Underground 2» y «Juiced», de Acclaim, ofrecen mayor amplitud de opciones. Jugar se convertirá, más que nunca, en una diversión creativa, en todo un arte. Tanto es así, que si todo va sobre ruedas, esperamos una auténtica revolución en el género de la velocidad que haga de éste un género mucho más participativo.



Uno de los motivos por los que la evolución del tuning es de lo más prometedora se debe a que, para ambos juegos, se han adquirido las licencias de multitud de fabricantes. «Juiced» recreará 60 vehículos reales y «NFS Underground 2» no menos de 32. Pero, además, todos los componentes intercambiables, añadidos, mejoras y decoraciones corresponden a las firmas más prestigiosas de este sector, como Ferodo, Konig o Alpine. Aún quedan unos meses para que salgan. Mientras, seguiremos atentos pero, ¡qué largo se nos va a hacer este semáforo en rojo..!

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¿Cuál es tu rol favorito?

COMPARATIVA » ROL CLÁSICO VS MMORPG

La nueva generación de juegos de rol online (MMORPG) está suponiendo una revolución en la comunidad de aficionados. En ellos tenemos mundos persistentes albergados en grandes servidores y en continua evolución, con gráficos impensables hace años que incluso superan a los juegos que, sin ser online, no están sujetos a las restricciones técnicas que se imponen en este tipo de juegos.

Así es el Rol Online	Así es el Rol tradicional
El juego no termina nunca.	La historia es densa y profunda.
Miles de usuarios están conectados en el mismo juego.	Puedes controlar a un personaje o un grupo.
Hay que pagar una cuota mensual, además del precio de venta del juego.	Aunque puede durar meses, una vez que se termina hay poco más que hacer.
Se necesita una buena conexión a Internet.	Tiene toques estratégicos en los combates.
Tú mismo ayudas a crear y desarrollar la historia.	El multijugador es bastante limitado.

Su esencia es más cercana al juego de rol de mesa en que se inspira este género, permitiendo vivir aventuras en grupo pero junto a miles de jugadores. Claro que los MMORPG siguen en desventaja en algunos aspectos. Uno de ellos, quizá el más importante, es el del argumento, que todavía no alcanza la profundidad de muchos juegos de rol clásico. ¿Crees que el rol online es mejor y acabará desplazando a los juegos de rol tradicionales, del estilo «Icewind Dale»? Envíanos tu opinión al buzón de La Comunidad.



¿Reconoces este personaje? Seguro que sí, si tienes «El Templo del Mal Elemental», uno de los mejores juegos de rol clásico.

Síguele la pista

En una Galaxia no tan lejana...



LucasArts ha revelado algunos detalles sobre «Caballeros de la Antigua República II». Se sabe que la historia tendrá lugar cinco años después del primer juego aunque el argumento tomará un camino distinto y dispondremos de nuevas clases especiales de Jedi y Sith. Si en el primer juego tenía importancia tomar decisiones morales, las elecciones se duplicarán y con ello nuestra libertad de elección, –precisamente lo que ha hecho tan bueno al primero–. Bioware sigue centrado en su desarrollo. ¡Que La Fuerza les acompañe!

Y no te pierdas...

«BALDUR´S GATE 2» A TU MEDIDA

Con la aplicación «Shadow Keeper» podéis modificar las partidas guardadas para introducir y crear personajes, objetos y casi cualquier cosa que se os ocurra en el juego. En la misma página tenéis un link con las instrucciones.

Lo encontrarás en: *www.mud-master.com/shadowkeeper/*



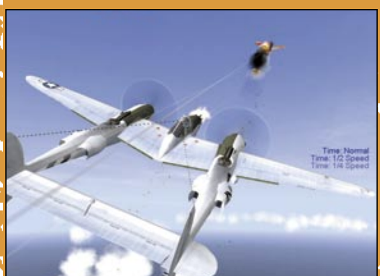
Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Repostaje en vuelo

Un parche imprescindible

Ha despegado un nuevo parche, –van unos cuantos ya– con contenidos extra para «AEP» la expansión de «Forgotten Battles». Se trata de la actualización 2.04. Contiene algunas mejoras que se suman a los numerosos añadidos que contenía el parche anterior, el 2.01. Con ambos tendrás nuevos aviones, cazas y bombarderos pilotables o controlados por la IA del juego, por si todavía no has perdido la cuenta. Además se ha actualizado el funcionamiento con servidores dedicados (para partidas multijugador en redes locales) y también se facilita la creación amateur de añadidos.



Los encontrarás en: www.il2sturmovik.com/games_elts/fb_updaptes.php

Cargas de profundidad

OPINIÓN » CUESTIONES SOBRE «SILENT HUNTER III»

Se han confirmado modos multijugador cooperativos y competivivos contra la IA del juego pero, ¿estará finalmente presente la tan anhelada campaña dinámica? ¿En qué consistirá?

El desarrollo de «Silent Hunter III» es uno de los más prometedores en el panorama de la simulación. Un alto grado de realismo y una recreación gráfica soberbia son virtudes que se esperan de este título, pero hay varios interrogantes que aún están por resolverse. Indaguemos...

Hasta ahora el juego ofrecía un equilibrio en el desarrollo de las misiones, por un lado dinámico y por otro basado en scripts. La combinación parecía ser un gran acierto: teníamos la variabilidad de las campañas dinámicas y el realismo y detalle de las misiones históricas, diseñadas con gran detalle en base a un guión –un "script"–.

Pero el anuncio de la nueva campaña dinámica, que ha retrasado el juego hasta el 2005, ha abierto nuevas incógnitas. La compañía decidió introducirla ante la insistencia de los aficionados. Sin embargo, la descripción que hacen sus creadores de ella parece referirse más bien a un modo de juego en el que adoptamos el papel de comandante de un submarino durante todo el conflicto. ¿Era esto lo que esperábamos? ...Estaremos atentos para ver en qué queda, y esperemos que esté bien después de tanto retraso.

Lo que sí se ha confirmado –afortunadamente– es que el juego tendrá niveles de dificultad ajustables para hacerlo mucho más accesible para los principiantes en el género.



Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

¿Y ahora qué hago con él?

DESCARGAS » PARCHES PARA «UEFA EURO 2004»

Tanto si has ganado la Eurocopa como ya como si has mejorado el papel de la selección, ¿qué haces con «UEFA Euro 2004» ahora?

Su base de datos sólo incluye selecciones nacionales y no dispone de ningún editor. Es una pena tener que desinstalarlo para volver a «FIFA 2004», renunciando a las mejoras de jugabilidad y a los efectos avanzados del modificador. Pero como EA Sports no se decide a realizar una versión del editor "Creation Centre" para «UEFA Euro 2004» los aficionados han tomado la iniciativa recopilando parches, utilidades, mods y kits que permiten, con un poco de paciencia, alterar la base de datos para incorporar los equipos de la LFP. Así podremos preparar el inicio de la liga hasta que salga «FIFA 2005». Os detallamos dónde están disponibles los archivos necesarios. Visitad también los foros en http://forofifa.ea.com.

MOD » UEFA EURO 2004 / ACTUALIZA LA BASE DE DATOS » LO ENCONTRARÁS EN: *www.euro2004.com www.fifa04.com y www.fifa-mra.com*





Y no te pierdas...

Nuevo mod La Liga Mundial

En www.socceraccess.net han creado un parche para «FIFA 2004» que añade una nueva competición, la "World League" con los equipos de cada liga nacional y los jugadores más destacados, sin importar su nacionalidad. Vamos, que en el equipo de la LFP se puede contar con Zidane, Ronaldinho, Ayala, etc. ¡Qué lujo!

Lo que dice el respetable

***EL AMOR POR LOS COLORES* que tienen algunos aficionados que transitan en los foros de nuestro género no se puede negar.**

***ROYBLANCO,* que firma sus mensajes con este simpático retrato de los personajes de "Astérix y Obelix," se lleva la palma. Los ha convertido en hinchas de su equipo el Real Oviedo. ¡Irreductibles!**



Vive la leyenda

Dino Dini regresa

La noticia del mes es el regreso de Dino Dini, el creador de los míticos «Kick Off» y «Goal». El mítico Dini se ha desmarcado declarando que "la generación actual de simuladores de fútbol se centra en los gráficos, no en el jugador" y "la experiencia de juego no puede ser sólo espectáculo; la jugabilidad debe pesar el 99%". Dino ha firmado un acuerdo con DC Studios para el desarrollo de un simulador de fútbol para PC, PS2, Xbox y GBA. El título y la fecha de lanzamiento del juego todavía son un secreto a buen recaudo.

Contactos

HEMOS CREADO UN FORO donde se puede hablar de juegos de PC, rol, cómics, de libros, de películas y ocio en general. Todos los interesados podéis participar. La web es www.rroleros.foro.st. ¡Os esperamos!

QUEREMOS ORGANIZAR un torneo de «Warcraft III». Aquellos que estén interesados pueden contactar conmigo enviando un mail a dani_mlg2@hotmail.com. ¡¡A ver cuál de los lectores de Micromanía es el mejor!!

ME LLAMO ARITZ y soy el webmaster de la página TCMCore (www.tcmcore.com). Esta web está dedicada a todo lo relacionado con «Total Club Manager», desde tácticas hasta descargas. Os invito a entrar en ella.

DESEO DAR A CONOCER MI PROPUESTA para traducir «Anachronox» a todo aquel que quiera participar. Quienes estéis interesados visitad la dirección : http://portalanachronox.esp.st

Lenguas de trapo

AUNQUE VIVENDI NOS HAYA CERRADO EL GRIFO vamos a organizarnos por nuestra cuenta porque hemos comprado todos los derechos del código de nuestros simuladores, así que seguirá habiendo Papyrus para rato.
Dave Kaemmer, cofundador de Papyrus Racing Games

ME CONSIDERO UNA ESPECIE DE "TECNÓLOGO" que está siempre deseando tener el ordenador a la última y busco cualquier excusa para actualizarlo.
Jamey Ryan, jefe de programación de «EverQuest 2»

SOY UN GRAN FAN DE LOS CLÁSICOS y siempre he querido ver más tetas en los videojuegos, así que soy el tipo perfecto para este proyecto.
Tom Smith, diseñador de «Leisure Larry: Magna Cum Laude».

MI COMPAÑÍA HA CREADO LOS DIÁLOGOS de muchos juegos pero por razones legales... ¡no puedo decir cuáles son!
Chris Bateman, creador de «MundoDisco 2» y «Discworld Noir»

PARA DISEÑAR JUEGOS tienes que aprender música, teatro, leer cómics e incluso saber de política. Es como construir un robot con piezas del cubo de la basura: hay que aprovecharlo todo.
Dave Grossman, diseñador de «Day of the Tentacle»

QUEREMOS QUE TODOS LOS QUE JUEGUEN A VAMPIRE: BLOODLINES se concentren en sentir la sensación de aislamiento social que provoca ser un vampiro, sin nadie en quien confiar.
Leonard Boyarsky, productor y director artístico de Troika Games

Zona Micromanía

Si hay un lugar donde tenga algún sentido eso de que "lo importante es participar" es aquí. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es el punto de encuentro.

Juego del mes

«SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA»

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes hemos decidido apostar por «Sacred» como Juego del Mes, por su campaña repleta de intensas aventuras. El mes pasado nos decidimos por «Ground Control 2», como la mayoría de vosotros, aunque «Thief III» le anduvo muy cerquita.





Javier (Madrid)

El espontáneo

"Aún no me ha dado la vena cleptómana pero ya voy esquivando las cámaras del Metro, ¿Tendrá algo que ver en ello «Thief III»?"

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

MICROENCUESTA

¿Qué haces si te quedas atascado en un juego?

Pues sí, queda demostrado que casi todo el mundo reacciona igual... ¡tramposos! El 78% recurre a los trucos, otro 17% hace lo imposible antes de optar por el camino fácil y hay un 5% que prefiere guardarlo y esperar.

Para el próximo mes:
¿Terminas siempre todos los juegos que empiezas?
1. Sí, nunca lo dejo a medias.
2. Imposible, no tengo tanto tiempo para jugar.
3. Sólo si me divierte mucho.

Hace 10 años



Esta portada fue muy especial ¿Adivinas por qué..? Pues porque era la primera vez en la historia de Micromanía en que la imagen principal de portada había sido generada por ordenador. Resultaría anecdótico de no ser por que marcaría un modo de hacer portadas que siguió durante toda la segunda época, hasta hoy. El juego que ilustraba era «Inferno», el sensacional simulador de combate espacial de DID que se convertiría en una de las más preciadas joyas de este peculiar género.
La revista también puede ser recordada porque reunía una enorme diversidad de temas con los que se abordaba lo más candente de la actualidad. Ofrecimos sendos reportajes sobre tecnología y arte infográfico, sobre Siggraph y ArtFutura. Además, presentábamos «Rise of the Robots», un juego de lucha que logró renovar el interés por el género.

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores de los concursos publicados en Micromanía 113

CONCURSO CASTLE STRIKE
JUEGO CASTLE STRIKE (PC)
Amelia Orzáez Laguna ....Albacete
Albert Bartoli Bustos ....Barcelona
Iván Presa Balleste ....Barcelona
Caridad Calvo Fernández ....Barcelona
Julia Gómez Garay ....Barcelona
Jesús Sierra Bolaños ....Cáceres
Manoli Lara Santos ....Granada
Iván Aguirre Vicente ....Guadalajara
Santiago López Urrutia ....Guadalajara
Harold Paredes Vigil ....Madrid
Alberto Pascual Herrero ....Madrid
David Hernández Megías ....Murcia
Mayte Flores González ....Murcia
José Antonio Molina Morrazo ....Murcia
Laura Royo Sánchez ....Navarra
David Dalama ....Ourense
Pablo E. Regidor Domínguez .....Sevilla
Marcos García Balcaza ....Valladolid
Noelia Fernández Ramírez ....Valladolid
José Luís Serena Barriuso ......Vizcaya

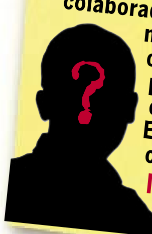
CONCURSO SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
JUEGO SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW (PC)
José Angel Ceñera Martín .....Asturias
Jesús Oyola Saavedra ....Badajoz
Alfonso De la Hera Solís ....Cáceres
Carlos Gallego Pérez ....Granada
Jorge Del Paso Carmona ......Granada
Manuel Méndez Domínguez .....Huelva
Jorge Machado Gómez ....Málaga
Iván de las Heras Navarro .....Palencia
Pablo Porto Veloso ....Pontevedra
Concha Fernández Alvarez ......Sevilla

TELÉFONO MÓVIL SONY ERICSSON Z600
Javier Mendigo de la Cruz ......Almería
Mikel Arenillas Busto ....Guipúzcoa
Alberto García Cuervo ....Ourense

Humor Por Ventura y Nieto



¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?



Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:
lacomunidad@micromania.es
Estaremos encantados de leerlo.

Hobby Consolas

¡Vuelve El Señor de los Anillos!



El tema central del nuevo número de Hobby Consolas es el regreso de la gran saga de Tolkien a las consolas… ¡convertida en juego de rol! Será con «La Tercera Edad», y en un reportaje os lo cuentan todo sobre su desarrollo, la historia, etc.

» «Tekken 5»: los propios programadores de la nueva entrega de este clásico de la lucha en PS2 te presentan el juego y todas las novedades que ofrecerá.

» «Spider-Man 2»: El estreno de la peli coincide con la llegada a PS2, Xbox, GC, GBA y N-Gage del correspondiente juego.

» Póster: «Spider-man 2» y «Catwoman», ¡dos juegos de película!

Nintendo Acción

Harry Potter inunda de magia tu Gamecube





Este mes en Nintendo Acción te regalan un nuevo póster exclusivo y la guía del mejor juego de Harry Potter.

» «Harry Potter y el Prisionero de Azkaban». Las emociones más intensas del verano vienen acompañadas de una guía para que resuelvas cualquier problema, por mágico que sea. ¿Que tienes GBA? ¡Pues corre, que hay guía de «Sonic Advance 3»!

» Superpóster de los Pokémon Oscuros. ¡Para que te los aprendas de memoria! Incluye todos los Pokémon que puedes capturar en «Pokémon Colosseum».

» Guía Pokémon Colosseum/Modo Batalla. En la Revista Pokémon, las mejores estrategias para vencer a los entrenadores de «Pokémon Colosseum».

Play2Manía

Aventuras y velocidad para PS2



Este mes, analizan la nueva aventura de Spider-Man y os adelantan los detalles del nuevo «Resident Evil Outbreak». Y además:

» ¡A toda velocidad! Los juegos de velocidad que arrasarán este otoño: «Gran Turismo 4», «Juiced», «NFS Underground 2», «Burnout 3»…

» Suplemento especial con la Guía de Compras más completa: géneros, precios especiales periféricos…

» Guía coleccionable de «Onimusha 3» y comparativa de los mejores juegos de espías, sigilo y acción de PS2.

Computer Hoy Juegos

Vive toda la magia del rol

Descubre el rol del momento con «Sacred», al que ni el mejor hechizo ha librado de someterse al rigor de su laboratorio. También analizan pesos pesados como el último «Harry Potter», «Thief 3» o «Spider-Man 2».



» Comparativa: Juegos de rol a buen precio ¡La magia más económica!

» Los mejores trucos paso a paso: «Singles ¿En tu casa, o en la mía?», para que tu primera cita sea un éxito.

» Juego completo de regalo: «SOUL REAVER», la primera aventura protagonizada por el vampiro Raziel.

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Doom 3

¿Para cuándo la demo?

Me he enterado de que va a aparecer una demo de «Doom 3» y la verdad es que me vendría estupendamente poder jugarla antes de que éste salga a la venta para saber si me lo tengo que comprar o no. Ya sé que vosotros pensáis que va a ser un juegazo, pero yo,"si no lo veo..." ■ *Oscar Luján*



Efectivamente, Id ha confirmado que habrá una demo de «Doom 3», algo que no había hecho nunca con ninguno de sus juegos, pero, por desgracia, ésta no aparecerá hasta después de que el juego esté a la venta, así que tendrás que esperar un poco. Por supuesto, os la ofreceremos en cuanto esté disponible

Painkiller

Abierto de par en par

Estoy teniendo problemas con «Painkiller» porque casi nunca consigo encontrar todos los objetos de un nivel ni matar a todos los enemigos. ¿Podéis ayudarme? ■ *Javier Giménez*

Puede que te ayude saber que cuando abres la puerta de salida de un nivel, se abren automáticamente todas las puertas de ese nivel. Date la vuela entonces y explora a tu gusto.

AVENTURA

La Comunidad del Anillo

Cinemáticas

Soy un fan de todo lo relacionado con "El Señor de los Anillos" y tengo una pregunta: He visto



por ahí unas cinemáticas que luego no aparecen en «La Comunidad del Anillo», ni después de acabármelo dos veces. ¿Hay alguna manera de activarlas o simplemente no existen en la versión PC? ■ *Víctor Quiza*

El juego que nos comentas no tiene vídeos escondidos. Sucede que introducir secuencias en los trailers y luego no utilizarlas es una práctica habitual y en el caso de «La Comunidad del Anillo» nos consta que se descartaron varias secuencias.

Midnight Nowhere

El acertijo de las cartas

Estoy en la cárcel de «Midnight Nowhere». Azote me pide que le diga la contraseña usando las pistas de las cartas, pero aunque consigo algunas palabras, no doy con ella. ¿Qué tengo que hacer? ■ *Restman*

El truco está en coger la primera letra de cada palabra acertada. Por ejemplo, "el grupo más famoso de Liverpool" es "Beatles", así que hay que coger la B. (Si te haces un lío, la contraseña es BATMAN, pero no le digas a nadie que te la hemos dicho.)

Corta, copia y pega

UEFA Euro 2004

Problemas de control



Tengo el gamepad Logitech Wingman Cordless y mi problema es que no puedo configurarlo correctamente para usar las palancas analógicas y realizar con ellas las jugadas avanzadas "FreeStyle". ¿Podéis ayudarme? ■ *KSalva Gómez*

Tienes que editar el archivo ***config.csv***, que está en el directorio ***c:\archivos de programa\EA SPORTS\UEFA EURO 2004\data\system*** y buscar la siguiente línea:

1,Wingman Cordless Gamepad,62,DEVICE_CONF_CLRP,*Wingman*Cordless*Gamepad*,,WING,11,,1,2,3,5,7,8,10,11,9,,4,6,,,Odd having start before second wings

y sustituirla por:

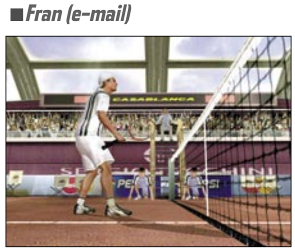
1,Wingman Cordless Gamepad,62,DEVICE_CONF_CLRP,*Wingman*Cordless*Gamepad*,,WING,11,,1,2,3,4,5,8,7,10,9,6,,,,,Odd having start before second wings

DEPORTIVOS

Tenis en PC

Novedades

¿Por qué no salen buenos juegos de tenis para compatibles? Estoy cansado de llevarme una decepción año tras año con la serie «Roland Garros». ¿Voy a tener que comprarme una consola para disfrutar de un simulador de tenis en condiciones? ■ *Fran (e-mail)*



Se acaba de confirmar que Atari publicará después del verano «Top Spin» para PC, una conversión del título de Xbox, considerado como uno de los mejores simuladores de tenis. Además, se mantendrá la ATP Virtual y las competiciones multijugador online en la versión PC.

NBA Live 2004

Rebotes

No consigo capturar rebotes ofensivos, prácticamente todos los consigue el equipo controlado por la CPU. ¿Es un defecto del juego o existe alguna táctica que dé resultado? ■ *Javier Gil*

En las opciones tácticas debes activar la opción de rebotes y seleccionar una jugada ofensiva en la que tu pívot se mueva continuamente en la zona, sin salirse del poste bajo. Durante el partido, nada más realizar el tiro y cuando el balón esté en el aire, usa rápidamente la tecla de selección de jugador para cambiar el control al pívot y usar la jugada avanzada de rebote.

Visión de futuro



EVERQUEST II

¿Mis personajes de «EQ» a «EQ2»?

Hola gente. Me gustaría saber si el anunciado «Everquest II» es una expansión del original y si podré mover los personajes que ya tengo en éste al nuevo. Gracias. ■ *Diego Martí*

No, no es una expansión; aunque profundiza en la historia de Norrath y sus habitantes. Tampoco se podrán transferir los personajes de uno a otro debido a los reajustes que harán en el motor del juego; sin embargo, al parecer sí podrás continuar con el nombre de familia a través de su sistema de la herencia.

ESTRATEGIA

Ground Control 2

El dropship asesino

Estoy en una zona de desembarco de refuerzos, y cuando viene el dropship, no sé por qué, mis unidades reciben un montón de daño... ¿Es que me aplasta la nave al bajar? ¿Tengo que quitarme? ■ *Manuel León*

Mmmm, no es muy concreta tu carta, pero el dropship no aplasta unidades, así que eso no es. Quizá lo que te pase es que tengas artillería disparando contra ti cuando baja la nave. Si eso es así, cuando la tienes justo encima, las bombas le dan de lleno al dropship y por la onda expansiva afecta a todas las unidades que tienes debajo.

Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Empires (Preview) • T. Raider: El Ángel de la Oscuridad (Rev. y Solución) • Warcraft III: Frozen Throne (Rev. y Solución) • Starsky & Hutch (Rev.).

Y en los CDs: 8 DEMOS JUGABLES
(The Great Escape, Pro Race Driver...)



En este nº: • Call of Duty (Preview) • Rome: Total War (Reportaje) • Tron 2.0 (Rev.) • The Great Escape (Review y Solución) • Midnight Club II (Rev.) • Breed (Rev. y Lupa)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES
(Commandos 3, Midnight Club II...)



En este nº: • El Señor de los Anillos (Rep.) • Commandos 3 (Rev. y Lupa) • Halo (Rev.) • Jedi Knight: Jedi Academy (Rev. y Solución) • Homeworld 2 (Rev. y Lupa)

Y en los CDs: 9 DEMOS JUGABLES
(Call of Duty, J.Knight: Jedi Academy...)



En este nº: • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) •Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev.) y mucho más en 188 páginas...

Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES
(El Retorno del Rey, War of the Ring...)



En este nº: • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS
Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia...)



En este nº: • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES (Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3...)



En este nº: • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES
(Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



En este nº: • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES
(Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



En este nº: • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev. y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES
(Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



En este nº: • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES
(S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E· 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES
(Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además,
¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



Civilization III

¿Por qué a mí?

Estoy jugando una partida y tengo buenas relaciones con todos mis vecinos, pero los zulúes, con los que ni siquiera tengo frontera y que son inferiores en tecnología, se dedican a atacarme cada rato y es un rollo. ¿Por qué lo hacen? ■*Ana Morgan*



En «Civilization III», además de los atributos "públicos" de las civilizaciones, hay otros ocultos, como la agresividad o la capacidad de absorción de ciudades, que también influyen en la inteligencia artificial. Los zulúes, en concreto, son la civilización más agresiva del juego, así que es normal que te ataquen. Si eres netamente superior monta un buen ejército y acaba con ellos de una vez por todas.

MUNDOS PERSISTENTES

Eve Online

¿Dónde lo guardo ?

Acabo de entrar a «Eve online» y no existe un banco o una casa para guardar las cosas. ¿Dónde se guardan? ■*Óscar R.L.*

El banco, mochila o como quieras llamarlo, es el hangar de las estaciones. Cuando estés en una estación pincha en items (menú de la izquierda) y ahí podrás dejar lo que quieras.

Sims Online

Cuidado con la herencia

Tengo una duda. ¿Qué pasa con la parcela que comparto si el dueño se borra? ■*Claudia Santos*

Si el propietario original se retira, la parcela irá directamente al primer Sim que entró a compartirla. Si pasa esto no hay forma de que el dueño vuelva a recuperar su propiedad.

Star War Galaxies

¿En qué servidor entro a jugar?

Me han dicho que sólo puedo crear un personaje en cada servidor ¿Vosotros podéis decirme en cuál de ellos va el juego mejor y en cuál están jugando más españoles? ■*RoDRiGo*



El juego va más o menos igual en todos los servidores, aunque se nota algo de diferencia si juegas en uno europeo. Como al principio no había servidores en Europa, la mayor parte de la comunidad hispana está jugando en Radiant. De todas formas encontrarás también un grupo importante de españoles en Europa Faststar o Chiamera

ROL

Gothic 2

Misterio en el monasterio

Estoy jugando al impresionante «Gothic II» y he visto en el mapa de Khorinis un monasterio. ¿Cómo puedo llegar hasta él y entrar? ■*Miguel Ángel Sáez*

Para acceder al monasterio tienes que seguir el camino que está pasada la estatua de Innos, en el exterior de la Arpía Muerta. Pero para que se abran las puertas de este lugar debes conseguir primero que Ulf o Pedro te encarguen una búsqueda. A Ulf lo encontrarás en Khorinis, y a Pedro en la misma puerta del monasterio. Al entrar en el monasterio haces que tu personaje siga la senda de los Magos de Fuego, así que piénsatelo. Si pasas al segundo capítulo del juego sin haber completado la búsqueda, ésta desaparecerá.

SIMULACIÓN

Battle of Britain

El relevo de Sturmovik

Tengo entendido que la compañía que hizo «Sturmovik» está enfrascada en un simulador basado en la Batalla de Inglaterra, pero en la web oficial no he visto nada. ¿Podríais darme algún dato más? ■*Simón "Firebird"*



Así es, «Battle of Britain» está previsto para 2005 y tendrá una campaña dinámica en la que podremos volar para las fuerzas aéreas Británicas, Alemanas o Italianas. Desde luego, será mucho más realista que «Sturmovik». De hecho, es uno de los juegos más ambiciosos de los que están en desarrollo en el género y, por ejemplo, los aviones se están modelando con un grado de detalle realmente inédito.

Con pelos... y señales

Victoria

Cómo demonios funciona el comercio

Normalmente juego con el comercio automatizado, pero cuando he intentado toquetearlo me he vuelto loco. Cuando pones que venda una cantidad, ¿vende eso en ese momento, incluso aunque no lo tenga? ¿Se espera? ¿Lo vende cada vez que lo tiene? No entiendo nadaaaa. ■*Ito García*

Que no cunda el pánico. No está claro, no, pero intentaremos explicártelo. Si pones, por ejemplo, "comprar" 20, comprará hasta tener 20 y luego no comprará más. Si pones "vender" 20, venderá todo lo que pase de 20, pero siempre mantendrá ese stock (20). Si quieres que no venda nada, tienes que poner "comprar" 0. Si pones "vender" 0, venderá todo lo que se produzca y no almacenará nada. ¿Más claro ahora?



Lock On

Fuera de control

Incluso después de instalar el parche 1.01, he tenido problemas para configurar bien los controles del teclado. Con el joystick no hay problema, pero a veces se pierde la asignación de teclas que había configurado, justo al cambiar de avión. Es raro, ¿no? A lo mejor es que no lo estoy haciendo bien. ¿Qué me aconsejáis? ■ *Vulcan*

No es que lo estés haciendo mal. Se trata de un error que se da a veces en «Lock On». Te aconsejamos, en primer lugar, que descargues el manual en castellano que Ubisoft ha publicado en la página web del juego en formato PDF. Es mucho mejor y más detallado que el que venía en la caja. Lo segundo, es que instales el parche 1.02, que resuelve un montón de pequeños errores de «Lock On». Lo tienes todo en ***www.lo-mac.com***

VELOCIDAD

Total Immersion Racing

Problemas de vídeo

Hay un problema en este juego, concretamente al instalar el DirectX 9. Acabo de hacerlo y ahora no consigo ver correctamente las secuencias de vídeo del juego. ¿Podéis decirme si tiene alguna solución este problema? ■*Javier Sanz*



Sí que la hay, sí.Entra en la página ***www.empireinteractive.com/support*** y descarga el parche que actualiza el programa a la versión 2. Con esto solucionarás éste y otros problemas de compatibilidad del juego.

TOCA Race Driver 2

Trucos

Con el teclado, sólo puedo acelerar al máximo y como no tengo un conjunto de volante y pedales con los que acelerar progresivamente, no sé cómo hacer para no quedarme clavado en las salidas de carrera. ¿Es que me lo voy a tener que comprar al final? ■*Francisco García*

No es necesario. Lo que tienes que hacer es soltar el acelerador, sólo durante un instante, después de dar la salida. Así conseguirás no revolucionarlo demasiado. Ese instante ha de ser más o menos largo, según la aceleración tu coche, así que tendrás que practicar un poco.

Rumores, rumores...

Diablo

¿Cuándo saldrá la tercera parte?

Necesito que me digáis cuándo sale la continuación de «Diablo II», ya que he leído en Internet que estaba casi a punto, pero no he podido ver nada todavía. ¿Se podrá jugar online como en la segunda parte? ¿Qué tipo de gráficos tendrá? ■*O.J.S.*



Lamentamos comunicarte que hayas leído lo que hayas leído, de momento Blizzard no ha anunciado una tercera parte de «Diablo». La razón es bien sencilla: de momento la compañía está totalmente inmersa en sacar adelante su proyecto más ambicioso hasta el momento, «World of Warcraft, un mundo persistente que, a buen seguro, te satisfará tanto o más que el propio «Diablo». Saldrá aproximadamente a finales de este año. No obstante, si buscas juegos similares a «Diablo», te podemos recomendar «Sacred» de FX, que acaba de salir a la venta.

¿Si tienes alguna duda, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Shuttle AMD 64 SN85G4V2

Una maravilla en miniatura

➲ MINIPC "BAREBONE" DE GAMA ALTA ➲ 320 €
➲ Más información: APP ➲ Tel: 902416181 ➲ *www.appinformatica.com*

Que no te despiste el reducido tamaño de este PC de Shuttle porque sus prestaciones no tienen nada que envidiar a un equipo de mayor tamaño. Su placa base incluye un potente chipset de última generación –el **nForce3** de NVIDIA– como soporte para un procesador **AMD Athlon 64.**

La caja está fabricada en aluminio e incorpora el sistema de disipación **ICI** (intercambio de calor), que destaca por su silencioso funcionamiento, como ocurre con la fuente de alimentación.

En cuanto a la memoria admite la instalación de dos módulos **DDR a 400 MHz**, una de las más rápidas, mientras que el **FSB** funciona a **1,6 GHz**. Por otro lado, el puerto AGP 8X te permite instalar lo último en aceleración 3D. También es posible incorporar en su interior un disco duro con bus **Serial ATA/150**, el estándar más rápido que se puede encontrar hoy día.

Quizás el único inconveniente de ser tan compacto es que sólo dispone de una bahía 5 1/4 pero, hoy por hoy, no es un problema por la eficacia lograda en la lectura por los combos y grabadoras de DVD.

También es destacable en la placa base la presencia de un procesador de **sonido 5.1**, así como de un amplio abanico de opciones de conectividad: puertos **FireWire**, **USB 2.0, tarjeta de red 10/100** y lector externo 6 en 1 para tarjetas de almacenamiento multimedia.

Eso sí, no pierdas de vista en ningún momento que lo que se incluye en este conjunto son, exclusivamente, la caja, la placa base y la fuente de alimentación. Todos los demás componentes se adquieren de manera separada e individual. ■



LAS CLAVES
- MiniPC compacto y con caja de aluminio.
- Gran silencio de funcionamiento.
- Plataforma para Athlon 64.
- Sonido 5.1 integrado.
- Sobresaliente conectividad.
- Admite los últimos componentes.

INTERÉS

Altec Lansing ASH502

Sonido explosivo para ti solo.

➲ AURICULARES CON MICRÓFONO INTEGRADO ➲ 39,90 €
➲ Más información: Altec Lansing Ibérica ➲ www.alteclansing-ibérica.com

Todos sabemos que hay juegos que enganchan y muchas veces no nos damos cuenta que ya no son horas de tener el volumen a toda pastilla... por aquello de la buena vecindad. Pero si no puedes parar y tampoco quieres bajar el volumen y perderte los detalles sonoros, atento a estos aurículares. Integran un micrófono integrado y están preparados para potenciar cada efecto de sonido gracias a sus imanes de **neodimio,** ofreciendo una gran calidad en el audio. Sus prestaciones, además, están indicadas para las salidas de auriculares de las tarjetas de sonido. ■



Son muy ► cómodos y disponen de almohadillas transpirables.

LAS CLAVES
- Imanes de neodimio y un sonido muy puro.
- Magnífica calidad de audio con tarjetas de sonido.
- Atenuador de ruidos ambientales.

INTERÉS

SAITEK R440 FORCE FEEDBACK

Písale sin miedo

➲ CONJUNTO DE VOLANTE T PEDALES DE GAMA MEDIA ➲ 70 €
➲ Más información: Saitek ➲ *www.saitek.com*

Puede que estéticamente no sea tan atractivo como otros modelos de volantes pero Saitek ha preferido centrarse en la eficacia a la hora de construir este conjunto.

Los pedales están sujetos a un larguero y se accionan como en los sistemas de competición: con un cómodo y muy preciso juego **punta-tacón**. Y en tecnología está bien equipado pues integra sensores digitales ópticos para responder instantáneamente a toques leves o volantazos, sin olvidarnos tampoco de su motor **Force Feedback Immersion TouchSense**, capaz de transmitir con gran realismo las superficies de un entorno 3D. ■



◄ Tamaño compacto y sistema de anclaje a prueba de bombas.

LAS CLAVES
- Ergonomía perfecta.
- Pedales para maniobras de punta-tacón.
- Tecnología Immersion TouchSense.

INTERÉS

MSI RX600XT-TD128

Gráficos a toda vela

➜ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA** ➜ **180 €**
➜ **Más información: MSI** ➜ **www.msi-es.com**

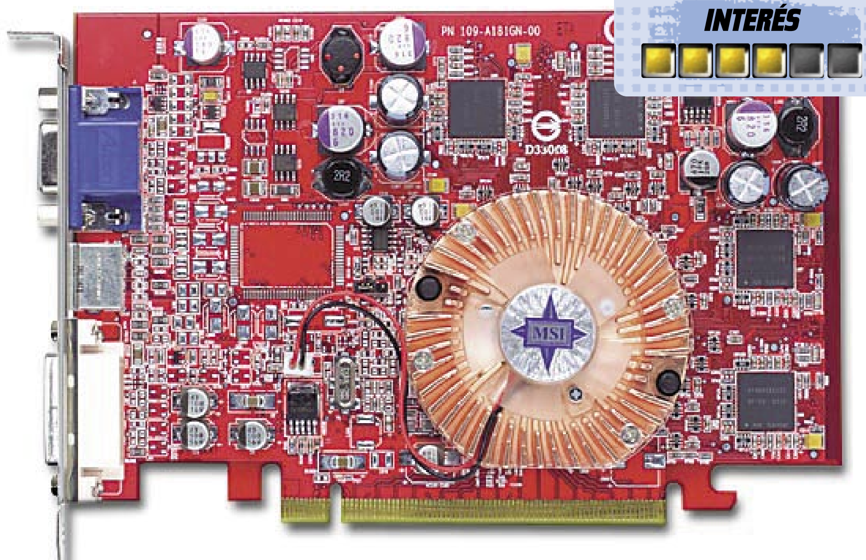
Ya hemos hablado en números anteriores del puerto **PCI Express**, llamado a sustituir al actual estándar AGP. Su principal interés es que consigue pasar de los 2 GB/s de ancho de banda del AGP8X a nada menos que **8 GB/s con 16 canales de datos** y un funcionamiento sincronizado con los ciclos de reloj de la CPU. Así logra eliminar el cuello de botella que supone el AGP en los procesadores gráficos más potentes, lo que permite disfrutar a tope de los juegos más exigentes en el apartado visual.

MSI acaba de lanzar los primeros modelos basados en la nueva familia de ATI, la **Radeon X600**, aunque también comercializará otros compatibles con este puerto de las familias **Radeon X800 y Radeon X300**. Optamos por destacar la opción más potente en el escalón intermedio, el procesador gráfico Radeon X600 XT. Esta tarjeta incorpora 128 MB de memoria.

LAS CLAVES

- Interfaz de conexión al nuevo estándar, el puerto PCI Express.
- Tecnología gráfica de vanguardia.
- Excelente relación entre el precio y las prestaciones.
- Dispone de varias salidas de vídeo y un conector DVI.

INTERÉS





▲ Tan bello como perfecto ergonómicamente.

Ratón Logitech MX510 Performance Optical

El más rápido para disparar

➜ **RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA** ➜ **49 €**
➜ **Más información: Logitech** ➜ **Tel: 91 375 33 68** ➜ ***www.logitech.com***

Si crees que la lentitud de tu ratón es la causa de que te maten tantas veces en los juegos de acción Logitech ha creado el ratón óptico perfecto para que te desenvuelvas como un rayo en los entornos más hostiles.

Basado en la tan premiada como conocida **tecnología MX**, el sensor óptico ha visto mejorada su resolución hasta llegar a los **5,8 megapíxeles**, una cifra espectacular capaz de reconocer los movimientos más sutiles o las maniobras más fulgurantes, manteniendo una **precisión máxima** en todo momento.

La transferencia de datos al PC es ahora de 12 bit en lugar de los 8 bit, lo que evita así las interrupciones. Además, cuenta con **8 botones programables**.

LAS CLAVES

- Ultrarrápido y muy sencillo.
- Sensor óptico de 5,8 megapíxeles de gran precisión.
- 8 botones programables.

INTERÉS

Swissmemory USB Victorinox

Para aventureros tecnológicos

➜ **NAVAJA SUIZA CON MEMORIA FLASH** ➜ **Precio: 82 €**
➜ **Más información: SwissBit** ➜ **Tel.: 93 253 15 10** ***www.swissbit.com***

Imagínate lo que vas a presumir con esta navaja suiza. Y no porque este modelo sea de esos de los que salen cuarenta cachivaches, sino porque uno de ellos es una **memoria Flash** de **128 MB. A**lucinante, como poco. Se te quedarán mirando cuando a la vez que saques la lima conectes la memoria al puerto USB de un PC para descargar toda clase de archivos, que podrás transportar de una forma tan sencilla como práctica. Y, para colmo de excentricidad, dispone de un **puntero láser**.

Eso sí, ten cuidado si te lo llevas de vacaciones porque lo más seguro es que no te dejen subirte a un avión si lo llevas encima. Ya sabes, cosas de la seguridad... ■



◀ No se lo prestes a nadie, que lo mismo se lima las uñas con el USB.

LAS CLAVES

- Memoria flash de 128 MB.
- Sencillo de usar con interfaz USB.
- Tijeras, bolígrafo, cuchillo y destornillador, entre otro útiles.

INTERÉS

Auravision EluminX Illuminated

Un amigo en la oscuridad

➜ **TECLADO FLUORESCENTE** ➜ **Precio: 79,95 €**
➜ **Más información: Auravision** ➜ ***www.indiweb.de***

No hay nada como jugar a oscuras para sumergirse en la atmósfera de aventuras o juegos tenebrosos como el inminente «Doom 3». Pero hay escenarios tan oscuros que no podremos ni ver el teclado. ¡Todo un problema para sobrevivir!

Menos mal que Auravision ha pensado en ello y ha diseñado un teclado luminoso gracias a la **tecnología EluminX**, que genera una intensa luminiscencia de tono azul que remarca todas las teclas, facilitando así la visibilidad con la habitación a oscuras.

Se conecta al PC a través de un **puerto PS2** y las teclas se han serigrafiado con láser. Así se garantiza que no se borrarán aunque lo utilices durante largos periodos con un uso intensivo.



◀ Un teclado luminiscente para no cansar la vista aun con poca luz.

LAS CLAVES

- Luminiscencia de gran intensidad.
- El teclado, de tipo mecánico, posee una gran funcionalidad.
- Atractivo diseño de perfil bajo.

INTERÉS

Guía de compras

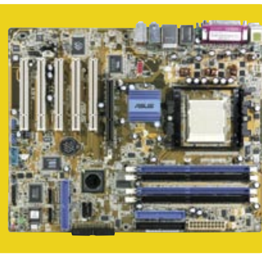
La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Placas base

Recomendado Micromanía

ASUS A8V Deluxe • Como la seda

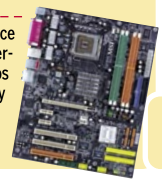


210 € · Más información: ASUS
http://es.asus.com/

Una placa base para Athlon64 y 64FX con socket 939. Integra el nuevo chipset VIA K8T800 Pro con tecnología Hyper-Transport de 2 GB de ancho de banda. Así, la transferencia de datos entre los componentes se sitúa al máximo nivel con un FSB máximo de 1 GHz. Lo tiene todo e incluso cuenta con tecnología para comunicaciones inalámbricas.

Alternativas

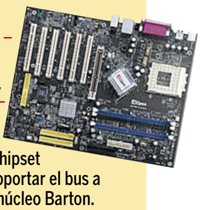
MSI 925X Neo Platinum



280 € · Mas información: MSI
http://www.msi-es.com/

El nuevo chipset Intel 925X ofrece lo último en tecnología, con puerto PCI Express y soporte para los Pentium 4 con núcleo Prescott y FSB a 1066 MHz. Permite la instalación de módulos de memoria DDR a 533 MHz.

Aopen AK79D-400max

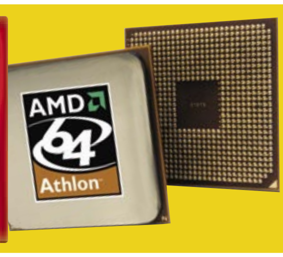


90 €
Más información: Aopen
http://spain.aopen.com.tw

Si tienes un presupuesto limitado para tu equipo esta placa base para Athlon XP integra el chipset nVidia nForce2 Ultra400 para soportar el bus a 400 MHz de los nuevos XP con núcleo Barton. Además, tiene un potente procesador 5.1.

Procesador

AMD Athlon 64 3200+ • Equilibrado



260 € · Más información: AMD
www.amd.com

La primera generación de procesadores domésticos de 64 bit supone un enorme salto tecnológico que ya se puede disfrutar con las versiones de 64 bit de Windows XP en los juegos de última generación. Integra la tecnología Hyper-Transport para maximizar el flujo de datos interno del PC. Estamos ante un procesador que realmente marca una nueva generación.

Intel Pentium 4E 3.4 GHz Extreme Edition



820€ · Más información: Intel
www.intel.com

Edición Especial creada por Intel pensando en obtener el máximo potencial de cálculo para los videojuegos y aplicaciones avanzadas. Tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3. Insuperable en cualquier comparativa.

Intel Pentium 4 3 GHz Prescott

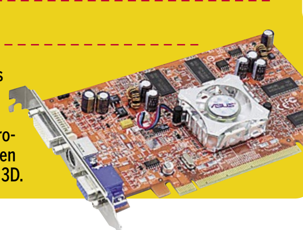


215 €
Más información: Intel
www.intel.com

Los Pentium 4 de núcleo Prescott tienen una memoria caché L2 de hasta 1 MB, tecnología HyperThreading y un bus de interfaz a 800 MHz que funciona en modo síncrono con módulos de memoria RAM DDR a 400 MHz.

Tarjeta Gráfica

ASUS Extreme AX600PRO • Potente, fiable y sin excesos



249 € · Más información: ASUS
http://es.asus.com/

Las nuevas Radeon X600 destacan por estar diseñadas para funcionar con el nuevo puerto PCI Express 16X, que multiplica por dos el ancho de banda AGP 8X y sincroniza el funcionamiento con la CPU. Además, el procesador gráfico RV 380 de esta tarjeta posee lo último en tecnología para lograr el máximo realismo en entornos 3D.

Aopen Aeolus FX5900XT-DV128



179 € · Más información: Aopen
http://spain.aopen.com.tw

A la versión recortada (XT) de la GPU nVidia GeForceFX 5900 no se le resiste ni «Far-Cry» al máximo. Este modelo integra 128 MB de memoria gráfica DDR, soporta DirectX9 y la interfaz de conexión AGP 8X.

Terratec Mystify 5200



49 € · Más información: Terratec
www.terratec.net

Para disfrutar del soporte por hardware de DirectX9 con un presupuesto reducido el procesador nVidia GeForce 5200 es la mejor opción, Este modelo viene bien equipado con 128 MB de memoria DDR y AGP 8X.

Tarjeta de sonido

SB Audigy 2 ZS • Nada suena mejor



149,90 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Líder indiscutible del segmento por sus notables prestaciones en sonido 3D. Acelera 64 canales simultáneos bajo Direct Sound 3D y EAX Advanced HD. Logra una reproducción 7.1 tan realista que te sorprenderás girando la cabeza para ver que tienes detrás. Bajo reproducción de DVD Vídeo decodifica Dolby Digital EX y DTS ES. Cuenta con certificación THX.

Terratec Aureon 5.1 Fun Games



65 € · Más información: Terratec
www.terratec.net

Un opción muy equilibrada para acceder al sonido multicanal 5.1. Viene con los juegos «Warcraft III», «GunMetal» y «Splinter Cell» de regalo.

Gainward Hollywood Home 7.1

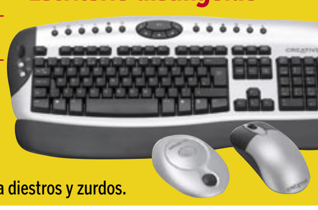


44 € · Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.

Teclado y ratón

Creative Desktop Wireless 8000 • Escritorio distinguido



74 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Un atractivo conjunto de teclado y ratón inalámbricos acabado en plata y color negro que realza visualmente cualquier escritorio. El teclado dispone de 20 teclas de función multimedia para acceder a múltiples acciones con una sola pulsación y el ratón está diseñado para ofrecer una ergonomía perfecta a diestros y zurdos.

Belkin Nostromo N30



49 € · Más información: Belkin
www.belkin.com/sp

La ergonomía de este ratón está enfocada a los juegos de acción en primera persona. Dispone de tecnología Immersion TouchSense para transmitir sensaciones de tacto y respuesta física a cada movimiento.

Thrustmaster Tactical Board



96 € · Más infor.: Herederos de Nostromo
www.thrustmaster.com

Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón. Dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables con una colocación muy bien estudiada.

Altavoces

Creative Inspire T5400 5.1 • Mucho que oír



99,90 € · Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Este conjunto de altavoces 5.1 ofrece un sonido bien equilibrado porque incorpora el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y el sonido 3D.

Creative GigaWorks S750



479,90 € · Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.

Logitech Z5300



229 € · Más info.: Logitech.
www.logitech.com

Un conjunto de altavoces 5.1 de gama media con la reputada calidad de sonido de Logitech y certificación THX. Capaz de satisfacer todas las exigencias en audio multicanal.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **MSI 925X Neo Platinum.**	290 €
Procesador: **Pentium 4E 3.6 GHZ Extreme Edition**	990 €
RAM: **Dos módulos de 1024 MB DDR a 533 MHz**	350 €
Tarjeta gráfica: **MSI NX6800 UltraTD2 256MB DDR3**	640 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro**	279 €
Disco duro: **Western Digital WD360 (10.000 RPM), Serial ATA/150**	260 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P1**	45 €
Grabadora: **Sony DRU700A (Doble capa)**	180 €
Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)**	1900 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	479 €
Ratón y teclado: **Logitech di.Novo**	269 €
Periféricos: **Thrustmaster F1 FF Racing**	199 €
TOTAL	**5.881 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **ASUS A8V Deluxe**	210 €
Procesador: **Athlon 64 3200+ Newcastle**	294 €
RAM: **1024 MB de memoria DDR a 400 MHz**	110 €
Tarjeta gráfica: **ASUS Extreme AX600Pro**	249 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS**	149 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	114 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P1**	45 €
Grabadora: **Sony DRU700A (Doble capa)**	180 €
Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana**	290 €
Altavoces: **Creative Inspire T5400 5.1**	99 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 8000**	74 €
Periféricos: **Belkin Nostromo SpeedPad N45**	45 €
Saitek X45 Flight Control System	149 €
Logitech MOMO Racing	149 €
TOTAL	**2.157 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P (Pentium4).**	65 €
Procesador: **Athlon XP 2600+ o Pentium 4 a 2.4 GHz**	75 €
RAM: **1024 MB de memoria DDR a 333 MHz**	60 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5200 o ATI Radeon 9600**	90€
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	30 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	60 €
Lector DVD: **DVD 10X**	30 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	60 €
Monitor: **CRT 15 pulgadas pantalla plana**	95 €
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	70 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000**	49 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	30 €
TOTAL	**714 €**

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X45 • Te sentirás en las nubes

149,95 € • Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Impresionante conjunto compuesto por una palanca de vuelo y un acelerador (mando de gases). El Saitek X45 está construido en una ligera aleación de metal y cuenta con un mecanismo de sujeción es infalible. Recrea con total realismo las funciones de los mandos de un caza. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención.

Gamepad

Belkin Nostromo n45 Dual Analog USB • Está controlado

45 € • Más información: Belkin • *www.belkin.com/sp*

Un gamepad revolucionario ya que incluye una barra transversal estabilizadora para disminuir el cansancio al sujetarlo durante horas y minimizar las desviaciones laterales. Pero también resulta sorprendente por la gran cantidad de elementos de control. Tiene nada menos que de 13 botones programables (cuatro de ellos en gatillos de gran tamaño), dos palancas analógicas y un D-Pad de 8 direcciones con una sobresaliente precisión.



Volante



Logitech MOMO Racing • Ponte el cinturón

149 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

La sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback, el esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales son los tres pilares de este magnífico conjunto de volante y pedales. La ergonomía también está a gran nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación que no cede.

Almacenamiento

Sony DRU700A • Cabe todo



159 € • Más información: Sony
www.sony.es

Por fin está al alcance de todos la grabación en DVD-ROM en formato doble capa. Gracias a esta tecnología la capacidad de almacenamiento aumenta hasta los 8,5 GB y se pueden grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Este modelo es dual, es decir, compatible con todos los formatos DVD+R y DVD-R. Graba a 8X, regraba a 4X y en modo de doble capa la velocidad de grabación es de 2.4X (3,3 Mb/s).

Alternativas

X-Gaming X-Solo Classic Arcade

103,41 € • Más información: SmallisBig
www.smallisbig.com

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.



Logitech Attack 3

24,95 € • Más info.: Logitech
www.logitech.com

Una palanca de vuelo de última generación con el sello de calidad de Logitech y toda la funcionalidad de sus 11 botones programables y el control de giro. Un mando versátil para cualquier simulador de vuelo.



Logitech DualAction Gamepad

29 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Un gamepad muy asequible y con toda la funcionalidad de un D-Pad de múltiples direcciones y de gran precisión, dos palancas analógicas y 10 botones programables. Se conecta al PC por el puerto USB.



Saitek P2500 Rumble Pad

44 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad, su ergonomía y el realista efecto vibración que genera el motor alojado en su interior.



Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback Wheel

90 euros • Más info.: Herederos de Nostromo
www.thrustmaster.com

Para controlar la cámara subjetiva de juegos como «Grand Prix 4» viene de perlas el D-Pad que incorpora este magnífico conjunto.



Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

199 euros • Más información: H. de Nostromo • *www.hnostromo.com*

Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero.



Woxter MicroHard Disk

210 euros • Más información: Woxter
www.woxter.com

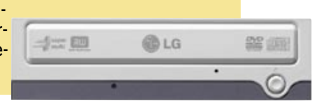
Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Woxter, el más pequeño del mundo con unas dimensiones de 4,8 cm x 5,3 cm y una capacidad de 2,2 GB. Se conecta al puerto USB.



LG GSA-4082B

72 euros • Más información: LG Electronics
www.lge.es

Ahora que salen las grabadoras de doble capa han caído en picado los precios de las regrabadoras de DVD duales, como este modelo de LG. Gracias a su velocidad 8X tan sólo tarda 8 minutos en llenar un DVD.



Consultorio Hardware

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

TARJETAS GRÁFICAS

Al máximo nivel

Quiero actualizar mi ATI Radeon 9600 para disfrutar de los nuevos efectos 3D de juegos como «Doom 3» y me gustaría comprar una aceleradora 3D de gama alta de ATI. Pero, ¿qué diferencias hay entre las versiones XT y Pro de la familia X800? ¿Compensa la diferencia de precio? ■ David Gil

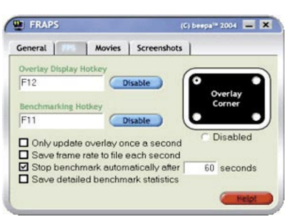


Verás, aunque integran el mismo procesador gráfico, el R420 de ATI, existen importantes diferencias. Las versiones XT son bastante más potentes. Las pruebas realizadas con juegos como «Call of Duty» o «Unreal Tournament 2004» revelan que las XT son un 15% más rápidas que las Pro. Pero si se sube la resolución a 1600x1200 píxeles y se activan efectos gráficos avanzados la diferencia asciende al 25%. Si actualizas tu tarjeta, 100 € más en la versión XT merecen la pena.

RENDIMIENTO 3D

Pruebas

Tengo una nueva tarjeta gráfica nVidia GeForce 6800 y ya que he hecho una buena inversión me gustaría hacer algunas pruebas para poder comparar el rendimiento con juegos que tengo. ¿Existen aplicaciones que puedan hacerlo?
■ Pedro López



Hay un programa llamado «FRAPS» que funciona en segundo plano cuando arrancas cualquier juego 3D y muestra, en una esquina de la pantalla, la velocidad en fotogramas por segundo (FPS). Además, permite establecer un punto de inicio y de final para que, al concluir el ciclo, te de una media de los FPS. Así tienes el dato de prestaciones que estás buscando. Puedes descargar la versión 2.2.4 de «FRAPS» desde la web: ***www.fraps.com/download.htm***

DISPOSITIVOS CONTROL

Joystick clásico

Puede que sea un poco raro, pero me resultan muy incómodos los gamepad porque se me cansa la mano. Por eso estoy buscando algún joystick con una base sólida y múltiples botones, pero todos los que encuentro son para simuladores de vuelo, con sistemas analógicos y un excesivo margen de desplazamiento de la palanca. ¿Existe algún joystick para jugar con arcades o simuladores deportivos? ■ Arturo Galvedo



Claro, hay varios modelos para lo que necesitas. Te recomendamos el joystick X-Solo Classic Arcade de X-Gaming, del que tienes más información en nuestros productos recomendados (como alternativa) en la Guía de Compras por 103,41 €. Si el presupuesto no te alcanza, otra solución más económica es el Piranha PC Joystick (el de la foto). Es una clásica palanca con ocho direcciones y el mismo número de botones que se conecta por USB y tiene un precio de 21,95 €.

SONIDO

Revisar cableado

Acabo de instalar una tarjeta de sonido Audigy Player con altavoces 5.1 Inspire T5400 y cuando realizo la prueba de sonido, pese a que la posición de los altavoces es correcta, los altavoces traseros no suenan igual de bien que los frontales. Además, el canal central suena diferente al resto. ¿Son normales estas diferencias o puede ser que estén estropeados? ■ Santiago Gil



El problema parece estar en el cableado de los altavoces. Revisa que el cable rojo esté en el positivo y el negro en el negativo. Respecto al sonido del canal central es normal que suene más alto e intenso que el resto porque su amplificación es de 20W, mientras que el resto tienen una potencia de 8W.

ACTUALIZACIONES

Efectos avanzados



He comprado una tarjeta gráfica con el procesador nVidia 6800. Una de sus características sobre las que más he oído comentar por ahí es el "Shader Model 3.0". Sé que mejora los efectos de sombreado con juegos en DirectX9.0c. Pero, ¿hay algún juego que lo aproveche? Asier González ■

Crytek acaba de publicar en ***www.farcry-thegame.com*** el parche V1.2 de «Far Cry» que implementa esta característica para optimizar la calidad gráfica en tu tarjeta 6800. Si ya has jugado a «Far Cry» notarás una gran mejora, pero antes debes instalar DirectX9.0c y los controladores nVidia ForceWare 61.45.

PCI EXPRESS

Vuelve el SLI

Recuerdo que las tarjetas gráficas Voodoo2 se podían conectar al instalar dos tarjetas en sendos puertos PCI y usar el cable SLI. Se conseguía multiplicar el rendimiento en los juegos 3D. Me han dicho que nVidia va a rescatar esta opción en su nueva gama GeForce 6800. ¿Podríais darme más detalles? ■ Juan Cifuentes



En efecto, nVidia retoma la tecnología SLI que 3Dfx creó en sus Voodoo2. En placas base con dos puertos PCI Express es posible insertar dos tarjetas gráficas GeForce 6800 y conectarlas mediante un sencillo puente y, una vez instalados los controladores y activado el modo SLI, se multiplica por dos la potencia de

La pregunta del mes

Datos Asegurados

Ya me ha pasado en un par de ocasiones que el disco duro se ha estropeado y he perdido datos importantes, como las partidas salvadas de mis juegos favoritos. Eso sin contar con parches y mapas que ya me había descargado. Conozco la opción de copia de seguridad de WindowsXP pero no me convence. ¿Existe algún sistema, aunque sea por hardware, que me garantice copias de seguridad automáticas con el que pueda estar tranquilo? ■ Ricardo Sanchís



La opción más recomendable es la instalación de dos discos duros en configuración RAID, una tecnología presente en la mayoría de las controladoras de placas base actuales, tanto en los modelos tradicionales IDE como en los discos que tienen el nuevo interfaz de transferencia de datos Serial ATA. El sistema RAID permite configurar los discos duros de manera que uno de ellos sea en todo momento una copia exacta del otro. Esta configuración, llamada espejo o nivel RAID 1, asegura que si falla uno de los discos siempre tendrás otro desde el que arrancar en el mismo estado en el que estabas antes del error. Pero, claro, necesitas dos discos.

¿? ¡Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

aceleración 3D. Para ello divide el proceso gráfico de la pantalla en dos mitades, de forma que una tarjeta se encarga de la mitad superior y la otra de la inferior. Lógicamente este sistema divide en dos la carga de trabajo, lo que supone duplicar el rendimiento en aceleración 3D para poder jugar sin ralentizaciones en los juegos más exigentes, a una resolución de 1600x1200 píxeles y con todos los efectos 3D configurados al máximo.

UNIDADES DVD

Interfaz Serial ATA

Cada vez más juegos salen sólo en DVD, como «Pro Evolution Soccer 3», y por eso quiero comprar una unidad lectora de este formato, pero mi placa base dispone de controladora Serial ATA ¿sabéis si va a salir algún modelo de DVD-ROM con interfaz Serial ATA? ■ Gabriel



Bueno se está demorando más de la cuenta la llegada de unidades ópticas Serial ATA, pero ahora que esta tecnología empieza a imponerse en el segmento de discos duros no tardará en hacerlo en las unidades de lectura y grabación de CD/DVD. MSI ya ha anunciado la disponibilidad de un combo DVD/CD con interfaz Serial ATA, concretamente el modelo XA52P.

GRABADORAS DVD

Grabar a doble capa

Por lo que tengo entendido ya están disponibles las grabadoras de DVD de doble capa. ¿Sabéis de algún modelo en concreto compatible con DVD+R o DVD-R? ¿Es cierto? ¿Cual es el precio de los discos de doble capa? Ángel Mateos ■



Ya hay fabricantes como Sony, TDK o LG que disponen de grabadoras de DVD de doble capa, todas ellas compatibles con la grabación tanto de DVD+R como de DVD-R, si bien el formato empleado para la grabación a doble capa es DVD+R. La característica común de estos modelos es que graban a una velocidad de 12X/8X los discos de capa sencilla (4,7 GB), a 2.4X los de doble capa (8,5 GB) y regraban a 4X. Respecto a los DVD Traxdata, Memorex y Verbatim han lanzado discos vírgenes DVD+R de doble capa a unos precios que se sitúan en torno a los 8 € por unidad.

DISIPACIÓN

!Qué escándalo!

El ruido que generan los ventiladores de mi PC acaba resultando muy molesto. Tengo varios porque son componentes de alta gama y los fuerzo al máximo con los juegos. He visto las opciones de refrigeración por circuito de agua, pero no me convencen, son muy caras y no siempre silenciosas. ¿Existe algún sistema que no tenga ventiladores y sea compatible con mi CPU, un Pentium 4 Extreme Edition? ■ Francisco Narváez

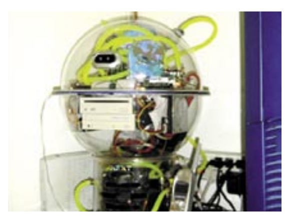


Los sistemas de refrigeración sin ventiladores han experimentado un gran avance en los últimos meses, como tubos que transfieren el calor del núcleo de un extremo a otro, placas de disipadores de cobre en serie con espacios entre ellos para la disipación gradual del calor, radiadores de intercambio de calor, etc. Además de estas opciones, existen cajas especialmente diseñadas para la disipación sin ventiladores, como la impresionante TNN500A de Zalman. Te recomendamos que visites las páginas de fabricantes de este sector en ***www.thermaltake.com*** y ***www.coolermaster.com***, que ofrecen soluciones para disipar los procesadores, tarjetas gráficas y fuentes de alimentación sin ventiladores.

MODDING

Marca tu estilo

Me estoy aficionando a trastear con el equipo modificando algunos detalles en la caja, el teclado y el ratón. He visto diseños muy originales de otros aficionados al modding pero me gustaría saber más para tomar algunas ideas. ¿Sabéis donde puedo encontrar los ejemplos más espectaculares? ■ Dani M.

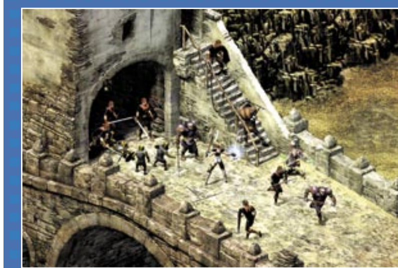


Es cierto que hay auténticas genialidades de los maestros del modding. Para ver un buen puñado de ellas visita la página web ***www.extremetech.com***, dentro del link ***ET Mod Contest***. Los responsables de esta página han convocado un concurso de modding con los modelos más ingeniosos que hemos visto. Hay de todo, desde equipos encapsulados en una esfera hasta una caja de CPU que sirve también de pecera, delirante...

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA



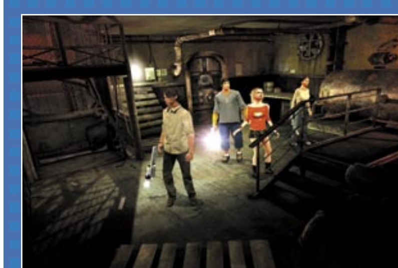
► Sus escenarios tienen un gran nivel de detalle pero no son en 3D, así que no te hace falta un PC a la última. Aun así te conviene tener bastante memoria. El juego establece 128 MB como requisito mínimo, pero si quieres jugar con todas las garantías es mejor que tengas **256 MB**. Para el control basta con el **teclado y un buen ratón** pero en las partidas multijugador la conexión **ADSL** es muy recomendable.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING



► El juego de Novalogic, aunque puede funcionar en un PC modesto, está hecho pensando a lo grande. Lo más importante es la conexión online. Si no tienes una línea **ADSL** tendrás problemas para jugar y lo harás en desventaja. Para poner los gráficos a tope necesitas una tarjeta bastante potente, como las basadas en los chips **ATI 9800** o NVIDIA **FX 5900**. La **CPU** que no baje de 2 GHz.

OBSCURE



► No hay que tener un PC a la última para este juego, pero con algún toque a la configuración puedes sacarle más partido. Es un juego de terror en el que los sonidos de ambiente en escenarios oscuros cobran especial importancia. Si tienes unos **altavoces 5.1** podrás crear un entorno sobrecogedor. Tampoco te olvides de activar los **32 bit de color** en el menú de tu tarjeta gráfica.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II



► Hay dos cosas en las que tienes que pensar cuando juegas a «Soldiers»: Los enemigos han de estar localizados y los soldados de tu pelotón deben estar bajo control. Para lo primero necesitas que el juego vaya fluido así que tu equipo ha de tener, por lo menos, una **CPU de 2,4 GHz, 256 MB** de RAM y una tarjeta gráfica con **64 MB.** Para llevar a tus hombres basta con un buen **ratón óptico.**

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Red Faction

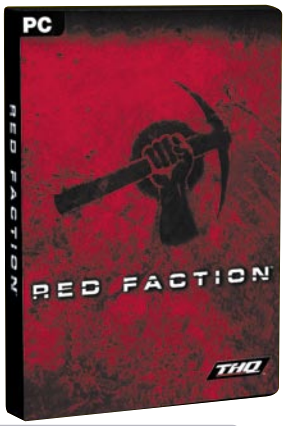
Lidera la sublevación en Marte

Género: Acción · Compañía: Volition · Idioma: Castellano · Espacio: 880 MB

Red Faction» es un espectacular juego de acción que se desarrolla en Marte. Es el futuro, tu nombre es Parker y trabajas en las excavaciones mineras del planeta rojo. Allí ha aparecido una plaga que convierte a los seres humanos en bestias que acaban muriendo al poco tiempo. La inquietud entre la comunidad minera es cada día más evidente.

Un día uno de tus compañeros estalla en una fuerte discusión con un guardia tras la que explota una rebelión en la que te verás envuelto. Ahora serás el líder de la revolución y tendrás que abrirte paso por las galerías hasta descubrir el origen de la plaga y quién está detrás de ella.

Utiliza tus armas para abrir nuevos caminos, pilota cinco tipos distintos de vehículos, disfruta del diseño del juego y alcanza tus objetivos. ¡Nunca ser un revolucionario será tan divertido!









Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/ME/2000/XP · CPU: Pentium II 400 MHz
- RAM: 64 MB · HD: 900 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 8 MB
- Tarjeta de sonido: Compatible DirectX 16 bit · DirectX 8.0

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izquierdo: Disparar

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!





¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Joint Operations: Typhoon Rising
Demo multijugador

➲Género: Acción ➲Compañía: Novalogic
➲Distribuidor: Friendware
➲Lanzamiento: Ya disponible
➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 250 MB

Esta demo multijugador te ofrece un escenario en el que los dos equipos participantes tendrán como objetivo buscar el dominio de todas las bases que están repartidas por el mapa. Hay dos bandos a tu disposición: Joint Operations y los Indonesios rebeldes.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 1.4 GHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 344 MB
➲Tarjeta gráfica: D3D, 32 MB
➲Tarj. de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izquierdo: Disparo
➲Espacio: Saltar

Chaos League
Demo multijugador

➲Género: Deportivo ➲Compañía: Cyanide Studios ➲Distribuidor: Puntosoft
➲Lanzamiento: 15/07/2004
➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 154 MB

La demo que encontrarás en el DVD incluye el modo multijugador completo con el que disputar tus partidas tanto a través de red local como de Internet. Igualmente el juego cuenta con 12 tutoriales con los que podrás ir adquiriendo la experiencia necesaria antes de enfrentarte a otros expertos jugadores.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 700 MHz
➲RAM: 128 MB
➲HD: 250 MB
➲Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:

➲Ratón: Todos los controles disponibles.

SÓLO EN MICROMANÍA

Reportaje especial Driv3r
¡¡Hollywood pisa a fondo!!



Así que lo tuyo son los juegos de acción y velocidad pero no habías podido revisar «Driv3r» tan a fondo como querías... Bueno, pues tus problemas se acaban aquí. Micromanía te ofrece un reportaje interactivo sobre el juego con vídeos, pantallas y bocetos del desarrollo, junto a una sorpresa muy especial.

Junto a «Driv3r» te ofrecemos en exclusiva el cortometraje "Run the Gauntlet", realizado por la productora de Ridley Scott y basado en «Driv3r». Tres minutos de acción sobre ruedas, impactante y espectacular. Y, además, el "making of" del corto y los trailers que han aparecido en Internet. ¡Una oferta completa!



▲ El menú principal te da acceso a dos grandes apartados en este reportaje interactivo. En el primero encontrarás todo lo referente al juego. En el segundo, todo sobre "Run the Gauntlet".



▲ El espectacular corto, producido por Ridley Scott y dirigido por Sean Mullens, dura sólo tres minutos pero su acción es intensísima. Disfruta además del vídeo del "making of" y los trailers de Internet.

¡¡Previews!!

Need for Speed Underground 2
¿Serás tú un maestro del tuning?

➲Género: Velocidad ➲Compañía: EA ➲Distribuidor: EA
➲Lanzamiento: Noviembre 2004 ➲Idioma: Inglés

Tras el éxito cosechado por la primera parte, con «Need for Speed Underground 2» podrás seguir pisando a fondo el acelerador para demostrar tus habilidades al volante y personalizar al máximo tu vehículo, tanto en su estética como en el motor. Las opciones de la nueva versión duplicarán las disponibles en la primera entrega y además, acentuará la complejidad del sistema de conducción, permitiendo un mayor realismo en todas las parcelas del juego.



▲ Además de más coches y circuitos donde competir las opciones del juego van a ser mucho más variadas.



Star Wars: Republic Commando
Tu arma... el mejor escudo

➲Género: Acción ➲Compañía: LucasArts ➲Distribuidor: Activision España
➲Lanzamiento: Invierno 2004 ➲Idioma: Inglés

Uno de los títulos de acción ambientados en el universo Star Wars, que se están gestando de cara a este invierno, es «Republic Commando», un juego que, tras sufrir varios retrasos, se ha convertido en uno de los más esperados del momento.

La historia nos situará al mando de todo un escuadrón de comandos, con el que tendremos que hacer frente a criaturas espeluznantes y miles de peligros, para lo cual, podremos asignarles órdenes y consignas tácticas, y superar así con éxito cada misión. La excelente ambientación de que hará gala y la gran calidad gráfica del juego, basada en la tecnología de «Unreal», promete grandes emociones y una diversión a prueba de bomba.

Gorky Zero: Beyond Honor
Tutorial y misión completa

➲Género: Acción/Estrategia
➲Compañía: Metropolis ➲Distribuidor: Nobilis Iberica ➲Lanzamiento: Final 2004
➲Idioma: Alemán ➲Tamaño: 71 MB

Tu misión consistirá en aclarar una compleja trama y desvelar los secretos que se esconden bajo la tapadera de unos laboratorios secretos. Para conseguirlo tendrás que poner al servicio del agente al que manejas todas tus habilidades de infiltración y combate.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 700 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 104 MB
➲Tarjeta gráfica: D3D, 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izq.: Disparo
➲Espacio: Agacharse

Star Wars. Jedi Knight: Jedi Academy
Dos misiones individuales

➲Género: Acción ➲Compañía: Raven
➲Distribuidor: Proein
➲Lanzamiento: Ya disponible
➲Idioma: Castellano ➲Tamaño: 187 MB

Juega la demo de todo un clásico de la acción Star Wars. Podrás jugar dos misiones para un solo jugador, tras configurar las armas y el nivel de dificultad. Contarás con el apoyo de Chewbacca, que hará las veces de escolta y compañero.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 450 MHz
➲RAM: 128 MB ➲HD: 187 MB
➲Tarjeta gráfica: OpenGL, 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0a

Controles básicos:

➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón dcha.: Disparo
➲R: Acción

Juiced
Una carrera urbana

DEMO RECOMENDADA

➔ Género: Velocidad ➔ Compañía: Juice Games
➔ Distribuidor: Acclaim España
➔ Lanzamiento: Otoño 2004
➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 133 MB

Velocidad y espectáculo es una combinación que ya hemos podido observar en algún juego y que de nuevo se dan cita en «Juiced». Este juego será sin lugar a dudas uno de los grandes competidores de «Need for Speed Underground 2» ya que comparten la misma filosofía. Por el momento, y a la espera de que el juego esté disponible en su versión final, te ofrecemos esta interesante demo en la que podrás disfrutar a los mandos de un Toyota Celica, un Toyota Supra en una carrera por un circuito al mejor de una o dos vueltas, parámetro que puedes configurar. También podrás escoger el número de participantes en la carrera, las condiciones climatológicas y, por supuesto, el momento del día en el que dará comienzo esta emocionante carrera.





Lo que hay que tener

➔ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➔ CPU: Pentium III 933 MHz ➔ RAM: 128 MB
➔ HD: 280 MB ➔ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➔ Tarjeta de sonido: Compatible DirectX 16 bit ➔ DirectX 9.0b

Controles básicos:
➔ Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar ➔ Cursor izq./dcha.: Izquierda/derecha ➔ B: Freno de mano

Strength & Honour
Una campaña completa

➔ Género: Estrategia ➔ Compañía: Magitech ➔ Distribuidor: Friendware
➔ Lanzamiento: 15/10/2004
➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 405 MB

«Strength & Honour» te sitúa en el desarrollo de todas las actividades propias de creación de un Imperio, lo que incluye la gestión de ciudades y ejércitos, la construcción de edificios, las relaciones diplomáticas y el combate. La demo del DVD incluye una campaña que comenzará con la elección del personaje.

Lo que hay que tener

➔ Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
➔ CPU: Pentium III 1 GHz
➔ RAM: 256 MB
➔ HD: 1,3 GB
➔ Tarjeta gráfica: OpenGL con 32 MB
➔ Tarjeta de sonido: 16 bit
➔ DirectX 8.1

Controles básicos:
➔ Ratón: Todos los controles disponibles.

Esparta
3 tutoriales y 2 misiones

➔ Género: Estrategia ➔ Compañía: Slitherine ➔ Distribuidor: Friendware
➔ Lanzamiento: Ya disponible
➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 91 MB

«Esparta» es un título ambientado en Grecia y Oriente Próximo. Con él, podrás crear imperios en la época de la caída de la civilización griega y, además de la clásica civilización de los espartanos, incluye otros reinos o ciudades-estado, como los de Atenas, Tebas, Corinto, Macedonia y el Imperio Persa.

Lo que hay que tener

➔ Sistea Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
➔ CPU: Pentium III 800 MHz
➔ RAM: 128 MB
➔ HD: 184 MB
➔ Tarjeta gráfica: Direct3D con 16 MB
➔ Tarjeta de sonido: 16 bit
➔ DirectX 9.0

Controles básicos:
➔ Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Afrika Korps VS Desert Rats
Editor de mapas

➔ Género: Acción ➔ Compañía: Digital Reality
➔ Distribuidor: Nobilis Iberica
➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 50 MB

Quienes se sientan con decisión y creatividad para asumir nuevos retos, nada mejor que un editor de mapas en el que plasmar todos los elementos y factores que te gustaría estuvieran presentes en un juego. «Afrika Korps Vs Desert Rats» dispone ahora de un editor para la creación de mapas multijugador, por lo que las posibilidades de este juego están a la espera de que los usuarios más mañosos se lancen a realizar sus propios escenarios.

Halo: Combat Evolved
Editing Kit

➔ Género: Acción ➔ Compañía: Gearbox ➔ Distribuidor: Microsoft ➔ Idioma: Inglés ➔ Espacio: 264 MB

La creación de "mods" es algo que, para los juegos de acción, está a la orden del día. Es por ello que desde los estudios de desarrollo de «Halo», y a pesar de que ya se está trabajando en nuevos proyectos, se ha hecho un pequeño hueco para no dejar en el olvido a uno de los títulos que más éxito han tenido el pasado año. «Halo Editing Kit» es una completa herramienta que combina herramientas para diseño de escenarios y personajes, tutoriales y parte del código fuente original.

Battlefield Vietnam
Map Pack

➔ Género: Acción ➔ Compañía: Digital Illusions
➔ Distribuidor: EA ➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 39 MB



Los aficionados a la saga «Battlefield» estáis de enhorabuena. Aquí tenéis un pack con nuevos mapas, algunos de los cuales ya están listos para jugar online. Este pack incorpora en total seis nuevos escenarios, tan realistas como los que incluye el juego original, además de otros añadidos extra al mismo.

Codec Pack
Pack de códecs

➔ Género: Códecs ➔ Compañía: ELISOFT ➔ Distribuidor: ELISOFT ➔ Idioma: Castellano ➔ Tamaño: 15 MB

Aunque la mayoría de los vídeos que están circulando por la red están comprimidos o creados con códecs que se instalan por defecto con Windows, lo cierto es que muchos de nosotros nos encontramos a menudo con problemas en la reproducción de los mismos. Bajo un único archivo, y con un sistema de instalación propio, se han recopilado los códecs de vídeo más populares para que, tras la instalación de este pack, desaparezcan los problemas de visualización de muchos vídeos.

Egipto III: El destino de Ramsés
Los inicios de la aventura

➔ Género: Aventura ➔ Compañía: The Adventure Company ➔ Distribuidor: Virgin Play ➔ Lanzamiento: Ya disponible
➔ Idioma: Inglés ➔ Tamaño: 232 MB

La historia de «Egipto 3» gira en torno a un oscuro asunto que afecta al reinado de Ramsés II. Una joven sacerdotisa, Maya, intenta buscar respuestas al enigma, que permitan que Ramsés II construya el mayor obelisco jamás visto y prolongue así su vida y su reinado.

Lo que hay que tener

➔ SO: Windows 98/ME/2000/XP
➔ CPU: Pentium III 600 MHz
➔ RAM: 64 MB
➔ HD: 255 MB
➔ Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➔ Tarjeta de sonido: 16 bit
➔ DirectX 7.0

Controles básicos:
➔ Ratón: Todos los controles disponibles.

GTR
Una carrera en Bélgica

➔ Género: Velocidad ➔ Compañía: SimBin Dev. Team ➔ Distribuidor: SimBin
➔ Lanzamiento: 6/05/2004 ➔ Idioma de la demo: Inglés ➔ Espacio: 154 MB

En esta demo podrás correr una carrera en el circuito belga SPA escogiendo entre dos coches: un GT Lister Store o un GT Morgan Aero 8. La instalación de esta demo está protegida por contraseña pública. Durante el proceso de instalación se te pedirá que introduzcas esta contraseña: **GTR_Press_Demo.**

Lo que hay que tener

➔ SO: Win 98/ME/2000/XP
➔ CPU: Pentium III 1.2 GHz
➔ RAM: 256 MB
➔ HD: 163 MB
➔ Tarjeta gráfica: D3D, 32 MB
➔ Tarjeta de sonido: 16 bit
➔ DirectX 8.1

Controles básicos:
➔ Cursor arriba/abajo: Acelerar/frenar
➔ Cursor izq./dcha.: izq./dcha.
➔ Espacio: Freno de mano

DEMO RECOMENDADA

Codename: Panzers
Tutorial y una misión







➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Stormegion
➲ Distribuidor: Zeta Multimedia
➲ Lanzamiento: Septiembre 2004
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 240 MB

Con un acabado gráfico muy cinematográfico se presenta este «Codename: Panzers», un juego en el que podrás participar en las más increíbles batallas que, durante la II Guerra Mundial, tuvieron en jaque a las fuerzas armadas soviéticas y al ejército alemán. Esta es la segunda demo que los desarrolladores ponen a disposición de los usuarios y con ella podrás jugar una misión tutorial en la que aprenderás trucos y tácticas de batalla, o bien podrás optar por jugar una misión completa. Esta misión te pondrá frente a los alemanes, ejército al que deberás debilitar en tu intento por tomar el control de la ciudad francesa de Utah. Para llevarlo a cabo, antes deberás destruir la artillería pesada que rodea las entradas de la ciudad.

Lo que hay que tener

➲ SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲ CPU: Pentium III 750 MHz ➲ RAM: 256 MB
➲ HD: 300 MB ➲ Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
➲ Tarjeta de sonido: Compatible DirectX, 16 bit ➲ DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Previews!!

Richard Burns Rally
A bordo de un WRC campeón

➲ Género: Velocidad ➲ Compañía: Warthog Entertainment
➲ Distribuidor: Proein ➲ Lanzamiento: Septiembre 2004 ➲ Idioma: Inglés



El gran piloto de rallies Richard Burns, ahora da nombre a un simulador del WRC, para intentará recoger el testigo de la saga «Colin McRae». Visualmente espectacular, muy realista y con muchas opciones... por ahora, échale un vistazo.

Star Wars: Battlefront
Acción multijugador trepidante

➲ Género: Acción ➲ Compañía: LucasArts ➲ Distribuidor: Activision ➲ Lanzamiento: 9/2004 ➲ Idioma: Inglés



Desde LucasArts llegará en breve un título de acción en primera persona que entusiasmará a todos los fanáticos de la serie Star Wars y a quienes gusten de la acción multijugador trepidante al estilo «Unreal Tournament». Si por algo se caracterizará este título es por la posibilidad de variar los finales, dependiendo de la ruta tomada, aunque es en el multijugador donde el equipo de desarrollo centra sus esfuerzos. Podrás jugar hasta en 10 planetas distintos, entre los que destacan Hoth, Yavin, Tatooine y Naboo.

Chessmaster 10th Edition
8 horas de juego libre

➲ Género: Estrategia ➲ Compañía: Ubi
➲ Distribuidor: UbiSoft
➲ Lanzamiento: Por determinar
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 59 MB

La saga «Chessmaster» ha sido, durante años, un referente de este deporte. Ahora cumple su décimo aniversario. En la demo podrás disfrutar del modo libre de juego durante 8 horas ininterrumpidas. Además, y hasta el 10 de Agosto, podrás jugar en multijugador.

Lo que hay que tener

➲ Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 450 MHz
➲ RAM: 128 MB
➲ HD: 120 MB
➲ Tarjeta gráfica: Direct3D con 16 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 9.0

Controles básicos:
➲ Ratón: Todos los controles disponibles

Jedi Knight II: Jedi Outcast
Los primeros niveles

➲ Género: Acción ➲ Compañía: Raven ➲ Distribuidor: Proein
➲ Lanzamiento: Ya disponible
➲ Idioma: Inglés ➲ Tamaño: 66 MB

En la demo que se incluye en el DVD podrás jugar los primeros niveles del juego. Apareces en el centro de unas de las instalaciones del ejército imperial, en las que pronto encontrarás un grupo de soldados contra los que tendrás que combatir.

Lo que hay que tener

➲ SO: Win 95/98/2000/XP
➲ CPU: Pentium III 500 MHz
➲ RAM: 128 MB
➲ HD: 68 MB
➲ T. gráfica: OpenGL, 16 MB
➲ Tarjeta de sonido: 16 bit
➲ DirectX 8.1

Controles básicos:
➲ Cursores: Movimiento
➲ Ratón: Vistas
➲ Botón izq.: Disparar
➲ Números: Cambiar arma

Actualizaciones

▶ Warcraft III: The Frozen Throne
Actualización a la versión 1.16a. La gran cantidad de modificaciones que realiza este archivo de actualización hace imposible que podamos contarlas todas en tan corto espacio, pero sí adelantamos que su instalación se torna muy importante para el juego, según los desarrolladores.

▶ Gangland
Actualización a la versión 1.3.0. Este archivo añade nuevas características al título, como un chat global además de una nueva opción para el modo de un solo jugador (skirmish). Además, soluciona algunos otros errores de menor importancia.
Para poder instalar esta actualización, será necesario que tengas insertado el CD del juego en el lector óptico del ordenador.

▶ Colin McRae Rally 04
Actualización a la versión 1.01. Este archivo centra sus mejoras fundamentalmente en obtener un mejor control del vehículo, gracias a la mejora de la física de los coches y su calibración. En el modo multijugador se ha mejorado el sistema de identificación y validación de usuarios, con conexiones más seguras.

▶ Unreal Tournament 2004
Actualización a la versión 3226. Este archivo vuelve a corregir errores de conexión y seguridad en el modo multijugador. Para quienes estén participando en las partidas a través de Internet, la instalación de este parche resulta especialmente necesaria.

▶ Hidden & Dangerous 2
Actualización a la versión 1.06. Este archivo actualiza el juego desde la versión 1.05 del mismo. Este archivo, disponible por el sistema autoupdate del juego, corrige los problemas de jugabilidad que afectaban al modo multijugador, especialmente en cuanto a movimiento de jugadores y acciones determinadas que podían llevarse a cabo.

▶ Esparta
Actualización a la versión 1.017. Este archivo corrige diversos errores del juego, además de equilibrar el nivel de dificultad gracias a la mejora de la inteligencia artificial integrada en el juego. Además se consiguen resolver los problemas encontrados con determinadas unidades lectoras de CD y el sistema anticopia del disco original.

▶ Crusader Kings
Actualización a la versión 1.03b. Este archivo soluciona diferentes problemas relacionados con la inteligencia artificial del juego que afectaba de manera importante al desarrollo de la acción. Es aconsejable hacer una copia de seguridad de las partidas guardadas antes de actualizar.

▶ Söldner: Secret Wars
Actualización a la versión 28610. Los desarrolladores del juego no han dado explicaciones detalladas de las mejoras que realiza dicha actualización, tan solo que corrige numerosos bugs del juego. Su instalación se considera de vital importancia para el desarrollo normal del juego.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad